

ВИДЕО НА DVD
ПОЛЕВОЙ
РЕПОРТАЖ

ВОСТОЧНЫЙ
ФРОНТ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

МЕГАПОСТЕРЫ

АДРЕНАЛИН-ШОУ
НОЧНОЙ ДОЗОР

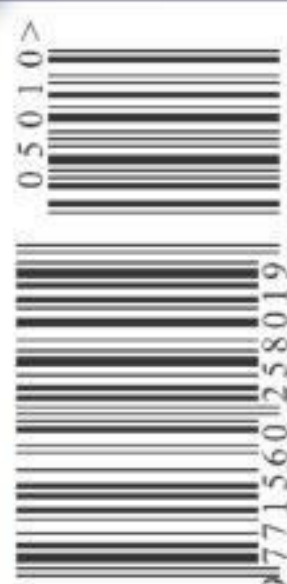
10

ОКТАБРЬ
[97] 2005

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD №1 В МИРЕ

224 СТРАНИЦЫ



ЖУРНАЛ С DVD

ОБЛОЖКА:
АДРЕНАЛИН-ШОУ

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ
И НА DVD

РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА
• AREA 51
• THE BARD'S TALE
• DUNGEON LORDS
• GTA: SAN ANDREAS
• PARKAN II
• PSYCHONAUTS
• RESTRICTED AREA
• STILL LIFE
• SUPERPOWER 2
■ ВИДЕОМАНИЯ
• DARK MESSIAH OF
MIGHT & MAGIC
• КАК СОЗДАВАЛСЯ
PRINCE OF PERSIA:
KINDRED BLADES
■ ИГРОСТРОИ
• СОЗДАНИЕ
МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ
GTA: SAN ANDREAS
■ ИГРА В ОНЛАЙНЕ
• СКОЛЬКО СТОИТ
ОНЛАЙНОВАЯ RPG?
■ ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
• ЖЕСТОКОСТЬ В ИГРАХ
■ ФОРУМ
• РАЗРАБОТЧИКОВ
• ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

CALL OF DUTY 2

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

AGE OF EMPIRES III

ВЕРДИКТ

АДРЕНАЛИН-ШОУ

DUNGEON SIEGE II

FABLE: THE LOST CHAPTERS

В РАЗРАБОТКЕ

HELLGATE: LONDON

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

GUN

НА DVD

BATTLEFIELD 2: MERCENARIES

ВОЙНА ПО НОВЫМ ПРАВИЛАМ

UT2004: STRIKE FORCE 2004

ЗАМЕНИТЕЛЬ COUNTER-STRIKE

C&C GENERALS: HOLLAND

ГОЛЛАНДИЯ ПЕРЕХОДИТ
В НАСТУПЛЕНИЕ

В РЕПОРТАЖЕ ИЗ ГЕРМАНИИ

МИРОВЫЕ ПРЕМЬЕРЫ! ХИТЫ!
...И ПРОСТО ХОРОШИЕ ИГРЫ!

GAMES CONVENTION 2005

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC, KING KONG, GOTHIC III, COMPANY OF HEROES,
THE GUILD 2, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II И ДРУГИЕ...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ТЕСТИРОВАНИЕ ПИШУЩИХ
DVD-ПРИВODOВ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ОБЗОР ПРОГРАММ
ДЛЯ РАБОТЫ С ВИДЕО

СВЫШЕ
8 ГБ
НА
ДВУХСЛОЙНОМ
DVD
А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD



AVE выходит на новый уровень

представляем системы второго поколения!

«EC330 можно смело рукоплескать,
причем стоя...»

– журнал «Эра DVD»

AVE EC330 – это самая мелодичная
и просто лучшая система фирмы.

Разработанная для воспроизведения
серьезной музыки, **EC330** использует
традиционные решения Hi-Fi: бумажные
диффузоры, тканевый твитер и рекордно
низкий в классе уровень нелинейных
искажений.

Колонки звучат настолько правильно,
что кому-то даже покажутся скучноватыми.
Зато для ценителей серьезной музыки
такие характеристики – то, что нужно!

Кроме того, способность **AVE EC330**
воспроизводить очень низкий бас (30 Гц!)
позволяет использовать эту систему в кино
даже без сабвуфера!



6 970* руб.

* рекомендованная цена в Москве

гарантия 2 года

«Отменная
сбалансированность;
задушевное
звучание...»
www.ferra.ru – сайт FERRA.ru

«...результаты отличные!»
(о результатах замеров уровня нелинейных
искажений)



– IXBT.com

выбор DVD-дисков этого месяца // рекомендации AVE

лучшая комедия месяца:

от режиссера Стивена Чоу

«Разборки в стиле Кунг-фу»



Очень легкая и веселая комедия-боевик
о китайском парне, считающего себя крутым
гангстером (правда, об этом знает только он).
Редкое сочетание юмора и зрелищности,
снятое с превосходным вкусом и чувством
меры. В главной роли: Стивен Чоу.

Пятерых покупателей лицензионного диска
ждет специальный ударный приз от AVE...

© 2004 Columbia Pictures Film Production Asia Limited.
All Rights Reserved

• широкий ассортимент продукции AVE • профессиональные продавцы • рекомендованные цены • доставка

Москва

С.-Петербург

Брянск

Смоленск

интернет:



POLARIS
(36 магазинов)
тел. (095) 7-55555-7
www.polaris.ru

R-Style
(5 магазинов)
тел. (095) 514-14-14
www.r-style.ru

«AVE - акустика»
(2 магазина)
тел. (095) 510-08-29
www.aveshop.ru

**«Компьютеры
320-8080»**
(3 магазина)
тел. (812) 320-8080

«Компьютер-гарант»
(1 магазин)
тел. (0832) 68-73-00
www.compgarant.ru

«Этна»
(3 магазина)
тел. (0812) 62-52-52
www.etna-holding.ru

OZON
доставка по России
тел. (095) 363-99-25
www.ozon.ru



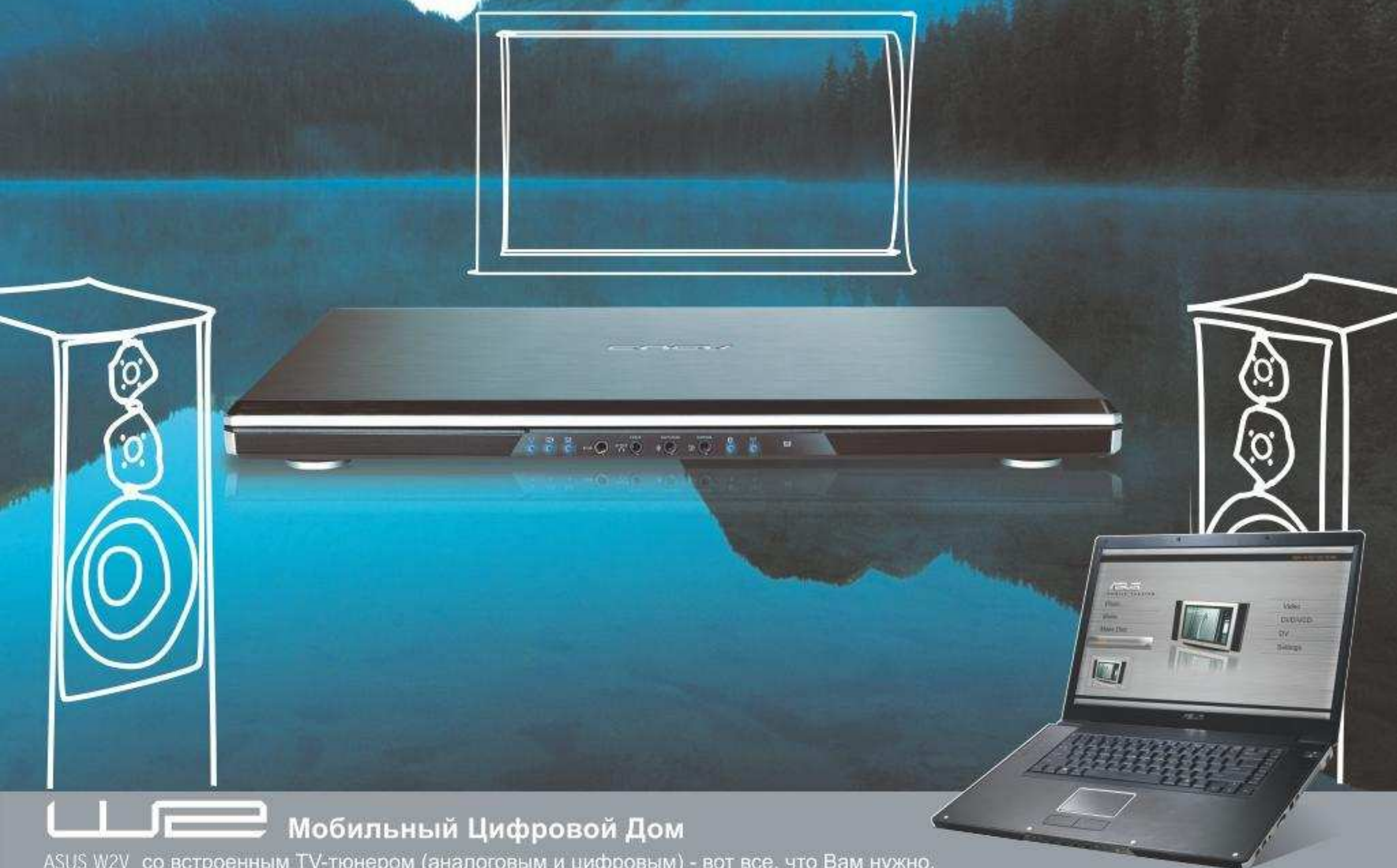
В сети магазинов «СОЮЗ» с 1 по 30 октября вы можете увидеть
демонстрационные образцы акустики AVE и заказать по каталогу любую модель!
МедиаГиперМаркет «СОЮЗ»: (095) 951-75-96, интернет: www.soyuz.ru



Генеральный дистрибьютор:
«Erimex – Акустические системы»
тел. +7 (095) 221-6180, 221-6190



Широкий Взгляд на Мир



Мобильный Цифровой Дом

ASUS W2V со встроенным TV-тюнером (аналоговым и цифровым) - вот все, что Вам нужно, чтобы комфортно работать, играть в самые современные игры или расслабиться, просматривая любимый фильм.

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Процессор Intel® Pentium® M 770 серии
 - Intel® 915PM Express Chipset
 - Intel® Wireless/Pro Network Connection 2915 a/b/g или 2200 b/g
- Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional
 - Media Center Edition 2005
- Широкоформатная TFT- матрица с диагональю 17" и разрешением WSXGA+ (1680x1050), с поддержкой технологий Crystal Shine и Color Shine
- Видеоподсистема PCI-E ATI® Mobility Radeon™ X700 с 128 Мб
- Bluetooth, WiFi и IrDA

Новая мобильная платформа



• Встроенный сабвуфер

• Пульт ДУ размером с кредитную карту

• Эксклюзивное ПО Mobile Theater

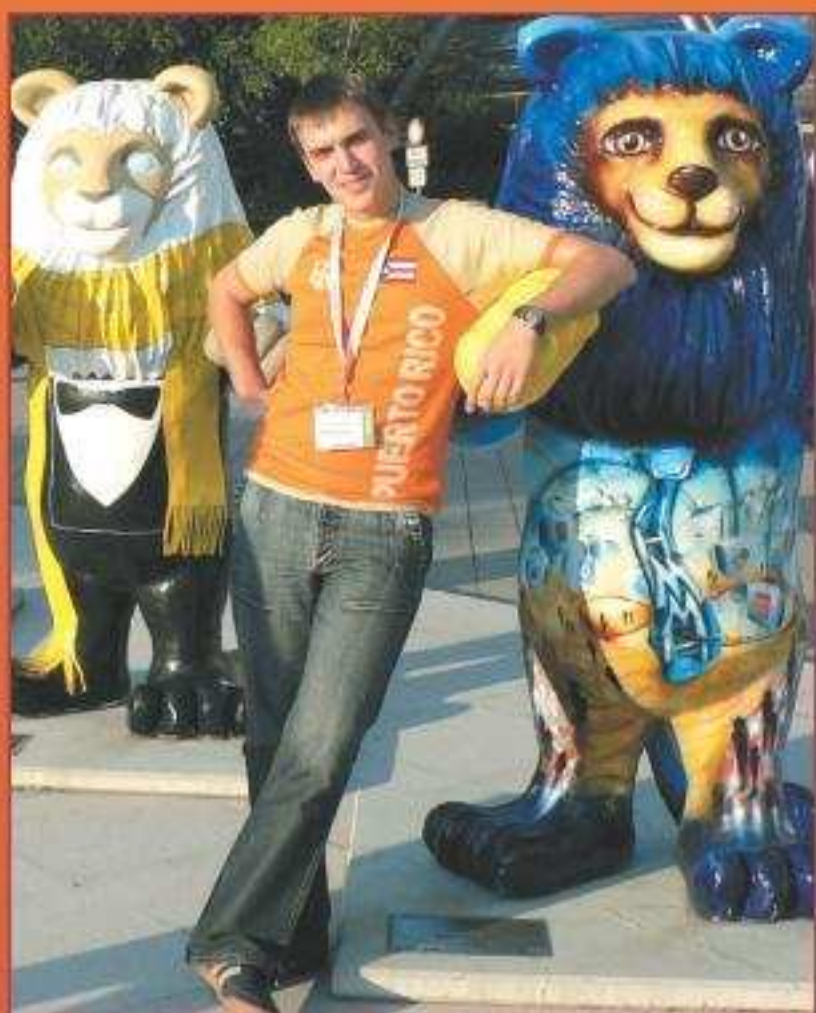
www.asus.ru



Всемирная гарантия 2 года
Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада-РС (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ЮН (095) 729-57-10, NEXUS (095) 928-23-67, Тенфорд (095) 545-32-71, OLDI (095) 105-07-00, ПИРИТ (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25, СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32, Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02, Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютеры (812) 542-4551, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39, Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668, Самара: Прagma (8462) 701-701, Томск: Интэнт (3822) 41-55-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34, Хабаровск: Алуkey (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Салют!

Друзья, в первую очередь разрешите поздравить вас с окончательным наступлением «золотой осени» — началом традиционно самого оживленного периода в нашей с вами индустрии. Издатели и разработчики наконец-то вернулись из отпусков и снова заступили на свою трудовую вахту. А это значит, что в самом ближайшем времени (да что там говорить — уже практически вот-вот) на наши головы посыплются все те игры, которые мы так напряженно ждем уже многие месяцы... Ну а пока этого не случилось, мы продолжаем разговоры о будущем.

Собственно: разговоры. В этом месяце мы, как и год назад, провели четыре дня в городе Лейпциге (страна Германия), где прошла очередная Games Convention 2005. За год выставка существенно заматерела, и теперь ее можно смело называть «общеевропейской E3». Конечно, по масштабам Games Convention еще не дотягивает до лос-анджелесского всесоюзного слета игроделов, однако уже в этом году на выставке состоялось несколько громких мировых премьер, а также были показаны игры, которые по тем или иным причинам не появились на E3. Наш выездной репортаж о GC'2005 ищите на стр. 30 в рубрике «Из первых рук».

Также неподалеку — в той же рубрике — обратите внимание на материал «День начала войны». Это — наш второй выездной репортаж, на этот раз посвященный всецело ожидаемому экшену Call of Duty 2. Проведя три дня в местечке Ksiezycowy Dworek, что на северо-западе Республики Польша, ваш покорный слуга выяснил все самые горячие подробности относительно главной WWII-игры этого года. Впечатления от увиденного — на стр. 40.

Наконец, если всего вышеперечисленного эксклюзива вам вдруг покажется мало, то непременно загляните на стр. 66, где в сегодняшнем выпуске раздела «В центре внимания» вас ждет вся самая последняя информация об одной из самых ожидаемых игр этого года. А именно: третьей части легендарного стратегического сериала Age of Empires.

Теперь о дне сегодняшнем. За подотчетный период индустрия компьютерных, наших с вами, развлечений разродилась-таки несколькими более чем достойными играми. Во-первых, на PC наконец-то появилась долгожданная ролевая игра «от Питера Мулине» (создателя Black&White, Dungeon Keeper и еще кучи более чем достойных игр) — Fable: The Lost Chapters. Как из забитого подпaska вырастить воина без страха и упрека, как стать самым главным парнем на деревне, как, наконец, выбрать, что лучше: добро или все-таки зло... Об этом, а также о многом другом в нашей рецензии на стр. 78.

Далее: наконец-то увидело свет продолжение и другой, более чем известной RPG под названием Dungeon Siege (стр. 82). Часть номер два определенно придется по вкусу как поклонникам первой серии, так и всем новопосвященным любителям незатейливых, но крайне увлекательных игрищ жанра action/RPG.

Наконец, когда вы будете читать эти строки, на прилавках уже появится более чем удачная гоночная аркада «Адреналин-шоу» — русский ответ приставочному Burnout. Море драйва и спецэффектов, бешеные скорости и гонимцы топ-модельной внешности, наконец — комментарии в исполнении заслуженных скоморохов Российской Федерации — Бачинского&Стиллавина. Ей-богу, на все это явно стоит посмотреть. Ну или хотя бы почитать в рецензии на стр. 84.

И напоследок — одно чрезвычайно важное сообщение. Друзья, то, о чем вот уже много лет твердили большевики, наконец-то свершилось. «Игромания» наконец-то идет «в телевизор». Начиная со второй половины сентября, в эфире кабельного телеканала A-ONE (который вещает в большинстве регионов нашей с вами необъятной родины) появится еженедельная передача о последних тенденциях в мире компьютерных игр. Она телепередача будет создаваться при непосредственном участии сотрудников нашего видеопартамента (и при моральной поддержке всей остальной части редакции) и называться... Правильно — «Игромания».

В общем — следите за дальнейшими анонсами на нашем сайте (www.igromania.ru — если что), ну и, естественно, на страницах журнала. Я же на этой оптимистической ноте прощаюсь с вами до следующего месяца и следующего номера. Удачи!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев,
Игорь Варнавский, Андрей Александров,
Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Марина Грыныха, Николай
Никашин, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (095) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются

талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 170,980.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
«Роспечать»
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО «Агентство
«Книга-Сервис»
Объединенный каталог
«Пресса России»

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО «Межрегиональное
Агентство Подписки»
Каталог «Почта России»

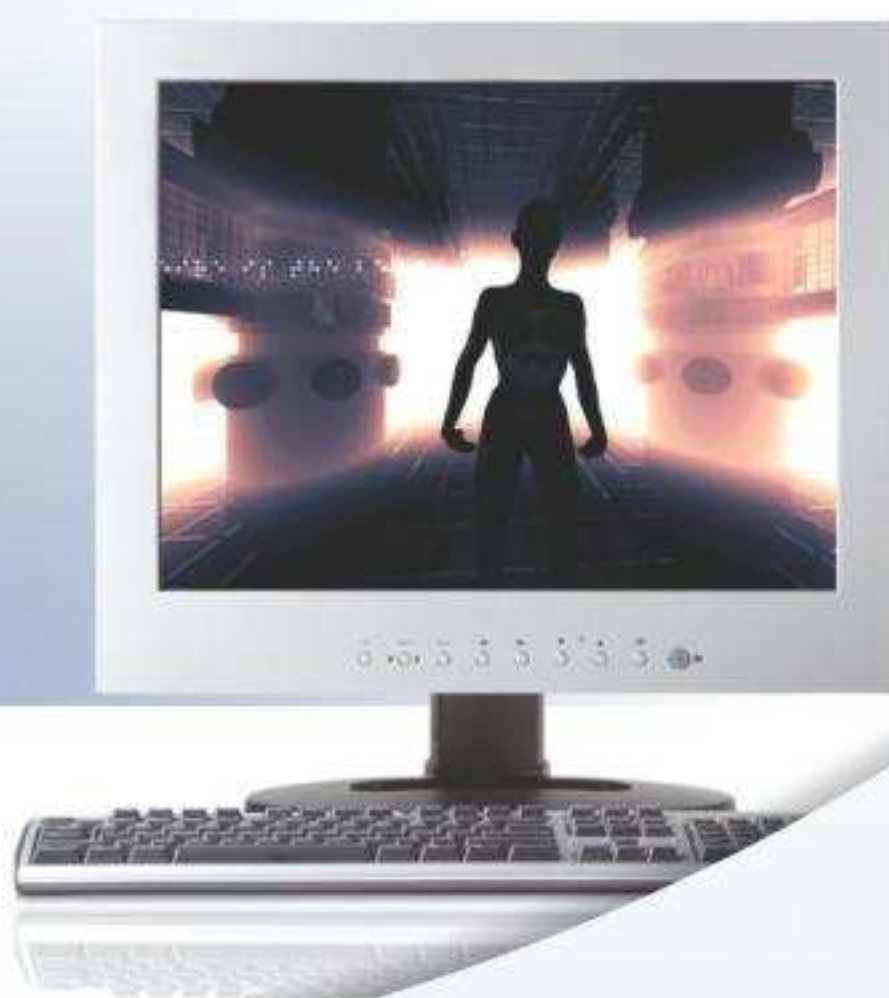
99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD

USN VOLCANO

Развлекательный центр для дома
на базе процессора Intel® Pentium® 4



ПОКОРИ СТИХИЮ ВМЕСТЕ С НОВЫМИ ПК USN ИЗ СЕРИИ EXTREME!



USN CYCLONE



Компьютер
на базе процессора
Intel® Celeron® D
Незаменим для
учащихся
и студентов

USN TORNADO



Домашний
мультимедийный
центр на базе
процессора AMD®
Sempron® 754

USN TSUNAMI



Универсальная
игровая машина
на базе
процессора
AMD® Athlon® 64

Магазин в КЦ "Буденовский"

Адрес: пр. Буденного,
д.53, кор.2, стр.2, павильоны: К-3, Д-18
Метро: Шоссе Энтузиастов
Тел.: (095) 788-1512

Павильон в ТК "Горбушкин Двор"

Адрес: Багратионовский проезд, д.7
Метро: Багратионовская либо Фили
Тел.: (095) 730-2958

Магазин в ВКЦ "Савеловский"

Адрес: Сущевский вал, д.5, стр.1А,
павильоны: А-37, С-14, Д-36
Метро: Савеловская
Тел.: (095) 784-7250

Магазин "На Шаболовке"

Адрес: Малый Калужский переулок,
д. 15 стр. 16
Метро: Шаболовская
Тел.: (095) 775-8202

Магазин "У Горбушки"

Адрес: Багратионовский проезд,
д.7, кор. 20 "В"
Метро: Багратионовская либо Фили
Тел.: (095) 101-2909

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	8-15
Новостной меридиан	8
Даты выхода игр	14
CD-МАНИЯ	16-26
Игровая зона * Веселости * Демоблок * Патчи	16
Разделы на CD и DVD * Всякое разное	16
ВИДЕОМАНИЯ	28-29
Репортажи * HDTV-видео * Развлекательный канал * Pre-портview	28
Рекламная пауза * Видеонновости	29
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	30-44
Репортаж с выставки Games Convention 2005	30
Call of Duty 2	40
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	46-61
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Танита, или Морское приключение * Real World Golf	46
L.A. Rush	47
4-й батальон * LMA Manager 2006 * World War 2 Combat: Road to Berlin	48
Battlestrike: The Siege * Caesar IV	49
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Gun	50
Neuro	52
Hellgate: London	54
Need for Speed: Most Wanted	56
GT Legends	58
Battlestations: Midway	60
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	62-64
Завтра война	62
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	66-69
Age of Empires III	66
R&S: ВЕРДИКТ	70-100
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	70
SWAT 3: Тактика и стратегия	71
Банзай! * пляжный волейбол	72
Рыцари неба. Асы королевских ВВС	73
Obscure * Князь тьмы. Подземелья Анкарии * Воля и разум * Мама не горюй	74
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	76
<i>Вердикт: дождались!</i>	
Fable: The Lost Chapters	78
Dungeon Siege II	82
Адреналин-шоу	84
Myst V: End of Ages	88
Prison Tycoon	90
Велиан	92
Daemonica	94
В тылу врага: Диверсанты	96
ECHO: Secrets of Lost Cavern	98
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!	100
ИГРА МЕСЯЦА	102-104
Итоги голосования за период с октября 2004 по июль 2005	102
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	103
«Игромания» рекомендует	104
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	106-107
Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	106
GAME OVER?	108
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	108
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	110-139
Железные новости	110
<i>Тестирование</i>	
Обзор новейшего чипсета Intel 955X	112
Обзор ноутбука Prestigio Nobile 1570	114
Обзор акустических систем 2.1	116
Обзор пишущих DVD±R/RW-приводов	122
<i>Антикварная лавка</i>	
История успеха компании AMD	126
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	128
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	132
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от Logitech	134
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция KIT EXPERT 350 от компании «КИТ»	136
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	138
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО	140-141
«Железные» ответы на «железные» вопросы	140
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	142-151
<i>Софт-экспресс</i>	
Полезные новости	142
<i>Теория</i>	
Windows Genuine Advantage — судный день для пиратов	144
<i>Практика</i>	
Обзор софта для работы с видео	146
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * Список видео-софта на диске	150
ИГРОСТРОЙ	152-154
<i>Вскрытие</i>	
GTA: San Andreas	152
<i>Мастерская</i>	
Создание модификаций для GTA: San Andreas	156
Игровое редактирование	158
<i>Самопал</i>	
Как разрабатываются стратегии	160
<i>Горячая линия: Игрокстрой</i>	
Горячие ответы на любые игрокстроевские вопросы	162

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

2 Days to Vegas	107
25 to Life	14
4-й батальон	48
7 Sins	203
Act of War: Direct Action	21
Advent Rising	200
Age of Empires III	14, 66
American Chopper	76
Anarchy Online	194
ANNO 1503	76
ANNO 1701	76
Another World	194
Area 51	24
Arkanoid	176
Asheron's Call 2: Fallen Kings	188
Aurora Watching: Gorky Zero	203
Auto Assault	188
Bad Day L.A.	13
Ballance!	16, 18, 106
Battlefield 2	16, 18, 106
Battlestations: Midway	60
Battlestrike: The Siege	49
Bet on Soldier: Blood Sport	14
Big Mutha Truckers 2:	
Truck Me Harder!	100, 203
Billion Before Christmas	10
Black & White 2	13, 76
Blood Money	176
BloodRayne 2	106, 200, 203
Broken Sword 4	12
Brothers in Arms: Earned in Blood	13, 14
Caesar IV	49
Call of Duty 2	14, 40
Call of Duty: United Offensive	22, 203
Charlie and the Chocolate Factory	203
Codename: Panzers, Phase Two	200
Command & Conquer	170
Command & Conquer:	
Generals — Zero Hour	19, 22
Command & Conquer: Tiberian Sun	161
Commandos 2: Men of Courage	21
Commandos: Strike Force	12, 14
Company of Heroes	36
Conquer Online	194
Counter-Strike	164
Counter-Strike: Source	22, 196
Crime Life: Gang Wars	12
Crusade in Europe	108
Crush Dummy vs. the Evil D-Troit	10
CT Special Forces	76
Daemonica	94
Dark Eden	194
Dark Messiah of Might & Magic	30
Darkfire	194
Darwinia	11
Dawn in Flames	14
Deep Sea Tycoon 2	203
Diplomacy	14
DOOM 2	197
DOOM 3	17, 106, 164
DOOM 3: Resurrection of Evil	76
Dreamfall: The Longest Journey	12
Driv3r	8, 107
Driver: Parallel Lines	8
Duck Tales: The Quest for Gold	108
Dungeon Lords	24
Dungeon Siege II	23, 82, 200, 203
Earth 2160	200
ECHO: Secrets of Lost Cavern	98
Emergent	15
Empire Earth II	15
Enemy Territory: Quake Wars	197
EverQuest II	76, 188, 194
F.E.A.R.	11, 14, 106
Fable: The Lost Chapters	78
Fallout	172
Far Cry	18
FIFA 06	23, 76
FIFA Football 2005	20, 196
Firefly Studios' Stronghold 2	201
Gangland	9
Gauntlet: Seven Sorrows	23
George Romero's City of the Dead	8
Gothic 3	12, 34
Grand Theft Auto	177
Grand Theft Auto 2	177
Grand Theft Auto III	178
GT Legends	24, 58
GTA: London 1969	177
GTA: San Andreas	17, 24, 152, 156, 164, 166, 177, 201, 202, 203
GTA: Vice City	177
Guild Wars	76
Gun	50
Half-Life: Source	201
Half-Life 2	10, 11, 17, 106, 203
Half-Life 2: Aftermath	14
Halo	169, 172, 203
Hard Truck Tycoon	76
Heavy Duty	76
Hellgate: London	54
Heroes of Might & Magic III	17
Heroes of Might & Magic IV	17
Heroes of the Pacific	23
Hitman: Blood Money	13
Holiday World	76
Jagged Alliance 3D	76
Jaws Unleashed	14
Juiced	76
KeepSake	12
Killer Instinct	165
Kohan 2: Kings of War	15
L.A. Rush	47
Lada Racing Club	76
Land of Legends	14
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	8, 14
LEGO Star Wars	11
Lemmings	176
Lineage 2: The Chaotic Chronicle	188, 194
LMA Manager 2006	48
Madagascar	76
Madden NFL 2006	12, 200
Mafia: The City of Lost Heaven	18, 164, 203
Manhunt	164, 166
Menace	176
Metal Gear Solid	106
Metalheart: Восстание репликантов	23, 203
Mobile Forces	177
Moment of Silence	8
Moonshadow	176
Mortal Kombat	165, 172
MU Online	188
Myst V: End of Ages	88
NBA Live 06	14, 76
NCAA Football'06	10
Need for Speed Underground	8, 18
Need for Speed Underground 2	106, 196
Need for Speed: Most Wanted	56, 76
Neuro	52, 76
Neuromancer	170
Neverwinter Nights	17
NHL 06	76
Obscure	74
Operation Flashpoint	21
Overclocked	8
Painkiller	197
Paradise City	9
Paraworld	76
Parkan 2	24, 201
Perfect Dark	165
Peter Jackson's King Kong	31
Playboy: The Mansion	13
Postal 2	164
Powerdrome	203
Precursors	76
Prison Tycoon	90
Pro Evolution Soccer 4	20
Project Entropia	194
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	106
Psychonauts	24, 107, 201
Quake	165
Quake III Arena	20, 196, 197

Quake IV	197
QuakeWorld	197
Rage Rider	76
Ragnarok Online	190, 200
Rat Hunter	76
Real World Golf	46
Resident Evil	165, 172
Restricted Area	24
Rise of Nations: Rise of Legends	38
Rising Force Online	188
Rome: Total War	11, 19
Rome: Total War — Barbarian Invasion	23
S.M.E.R.S.H.	76
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	76
Sacred Underworld	203
Secret Files: Tunguska	8
Serious Sam 2	14
Shadowgrounds	13
Shadowman	165
Shenmue	106
Shenmue Online	23
Shogun: Total War	108
Sid Meier's Pirates!	15
Silent Hill	106
Silent Hunter III	19
SIN Episodes	10
SIN: Source	10
Sonic Adventure	106
Soul Calibur	106
Space Hack	203
SpellForce 2: Shadow Wars	12, 13
Star Wars Galaxies	188
Star Wars: Battlefront	201
Star Wars: Knights of the Old Republic — The Sith Lords	21
Star Wars: Republic Commando	201
Starcraft	12, 160
Starcraft: Brood War	20, 196
Stargate SG-1: Alliance	11, 14
Starship Troopers	16
Still Life	24
Street Fighter	165
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	14
Sudeki	203
SunAge	12
SuperPower 2: Глобальная стратегия	24
SWAT 3	71
SWAT 4	106, 203
The Bard's Tale	24
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	172
The Elder Scrolls III: Morrowind	21
The Elder Scrolls IV: Oblivion	106
The Fast and Funny	76
The Godfather	14
The Guild 2	35
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	20
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	32
The Matrix Online	188
The Movies	14
The Settlers: Heritage of Kings	23, 201
The Settlers: Heritage of Kings — The Nebula Realm	203
The Sims 2	17, 106
The Sims: Nightlife	14
The Terminator: Future Shock	108
The Wall	12
TimeShift	12, 13
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	203
Tomb Raider	172
Tomb Raider: Legend	13
Total Club Manager 2006	76
Total Overdose	33
TrackMania Sunrise	17
Twisted Metal 2	106
UBIK	170
UFO: Aftershock	13
Unreal Tournament 2004	16, 19, 21, 22, 24, 163
Unreal Tournament 2007	197
Vietcong 2	14
Virtua Fighter 3tb	106
Warcraft III: Reign of Chaos	17, 19, 21, 106, 160
Warcraft III: The Frozen Throne	196
Warfare	76
Warhammer 40 000: Dawn of War	20, 196
World of Warcraft	188, 194
World War 2 Combat: Road to Berlin	48
World War Zero	76
Xenus. Точка кипения	203
Zuma	166
Адреналин-шоу	84
Акулы бильярда 2	76
Антикиллер	76
Арена	192
Банзай!	72
Блицкриг II	76
Бойцовский клуб	192
Братки	76
Бригада Е5: Новый альянс	76
В тылу врага II	76
В тылу врага	21
В тылу врага: Диверсанты	96
Велиан	76, 92
Вечера на хуторе близ Диканьки	76
Вивисектор. Зверь внутри	76
Вокруг света за 80 дней	76
Волкодав: Кровавое братство	76
Воля и разум	74
Восточный фронт	76
Восхождение на трон	76
Вторая Мировая	76
Дальноточники 3	76
День победы 2	23
Завтра война	62, 172
Звездное наследие	76
Искусство ограбления	76
Ка-50. Черная акула	76
Капитан Блад	13
Князь тьмы. Подземелье Анкарии	23, 74
Корсары 3	13, 76
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	203
Лабиринт отражений	170
Магия крови	76
Мама не горюй	74
Морской охотник	76
Не время для драконов	76
Невский Титбит	76
Ночной Дозор	76
Ночной Дозор Racing	76
Обитаемый остров: Землянин	76
Остров сокровищ	76
Пентакор	194
Периметр	158
Петя и Бек: Новая реальность	76
Пираты XXI века	76
Пляжный волейбол	72
Принцесса и дракон	76
Рыцари неба. Асы королевских ВВС	73
Санитары подземелий	76
Сфера судьбы	194
Танита, или Морское приключение	46, 76
Тетрис	12
Трудно быть богом	76
Фаза: Исход	76
Чистильщик	23

Мобильные игры	
Berlin Chaos	204
New York Nights: Success in the City	204
S.T.A.B.	205
Бумер	205
Ночной Дозор: Светлая сторона	205
Ночной Дозор: Темная сторона	205

Внекомпьютерные игры	
Acquire	208
AD&D Forgotten Realms	206
Dungeons & Dragons	206, 208
Mage Knight	208
Mage: The Awakening	208
Magic: The Gathering	206, 208
Берсерк	208, 208
Кольцо власти	206
Небожители	206, 208

SPECIAL 164-180

Специальный репортаж	
Насилие в компьютерных играх	164
По страницам виртуальности	168
Форум разработчиков	
Кино для геймера	172
Жизнь замечательных разработчиков	
История GTA. Часть 1	176
Игровое кино	
Остров	180

ИНТЕРНЕТ 182-194

Новости интернета	182
Длинноногий урл	184
Интересное в Сети	186
Интернет: игра в онлайн	
Новости онлайн-игр	188
Играем: Ragnarok Online	190
Играем: Арена онлайн	192
Аналитика: Сколько стоит MMORPG	194

КИБЕРСПОРТ 196-198

Вести с полей	196
Модификации для прогеймеров	197
Российские чемпионаты и их специфика	198

КОДЕКС 200-203

Стандартные коды	200
Easter eggs * Хинты	201
Читательские пасхалки и хинты	203

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ 204-205

Мобильные новости * Мобильные игры	204
------------------------------------	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 206-208

Новости внекомпьютерных игр	206
Обзор игры «Берсерк: Воля Храма»	208

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 210-215

Шоу-программа «Старпом и Светлана»	210
------------------------------------	-----

ЮМОР 216, 219

Рассказ «Рекламная пауза»	216
---------------------------	-----

КАЛЕНДАРЬ 217-218

The Suffering: Ties That Bind	217
SpellForce 2: Shadow Wars	218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 220-222

Тест №62 * Фотографическая память	220
Скринтурс №10. Октябрь * Подведение итогов за №08/2005	221
Правила участия в конкурсах	222

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Ночной Дозор	
Адреналин-шоу	

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Hellgate: London	
NARC	
SpellForce 2: Shadow Wars	
Unreal Tournament 2007	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:	
AVE	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1C	4-я обложка

В номере:	
ASUS	1
USN Computers	3
Nescafe-IMAX	6
Shuttle	7
Акелла	9, 11, 13, 27, 35, 47
МегаФон	15, 17, 19, 21, 23
ТехноМир	25, 26
Игровой фестиваль «Цифровой мир»	29
Kingmax	33
1C	37, 45, 75, 87, 109, 155, 159, 171, 175, 179, 189, 195
Бука	39, 65, 77, 81, 93, 95, 99, 101, 105
Nival Interactive	43
Lite-Project	49
Студия электронных развлечений	71
Defender	73
Автоматизация Софт	79
Новый Диск	97, 145
Leadtek	115
MSI	117
Oklick	119
Foxconn	121
Ф-Центр	131
Руссобит-М	135, 143, 149, 181
Asrock	137
Элвис-Телеком	183
Zenon N.S.P.	185
Playmobile	199
Wizards of the Coast	207
Информ-Мобил	209
Мир Фэнтези	211
Выставка «Робототехника»	213
Выставка «Цифровые выходные»	215
Nikita	223
Яндекс	224



САФАРИ 3D



Ан
nWAVE PICTURES
PRODUCTION
In ASSOCIATION WITH
S.A. TOURISM

www.nwave.com
www.southafrica.net

Заказ билетов:
77-5-777-9
www.nescafe-imaxcinema.ru



Проезд: м. «Речной вокзал»,
далее — бесплатными автобусами
до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение
Ленинградского шоссе и МКАДа).

Это реально!

Наслаждайся реалистичным игровым процессом на XPC SD31P с процессором Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



XPC SD31P

Shuttle XP17: Reddot design award 2005



« Все соединения

Интегрированные медиа-порты позволяют делиться драгоценными моментами с близкими



« Суперстиль

XPC со скрытыми крышками на приводах выглядит элегантно в любом месте.



« Прохладно и тихо

Технология Silent X предоставляет оптимизированное охлаждение для исключительной стабильности и комфорта

Зайдите сегодня на сайт компании www.shuttle.com и узнайте больше о самых любимых SFF PC

Официальные дистрибьюторы в России:

Inline

(095)941-61-61 <http://www.i2b.ru>

MPC

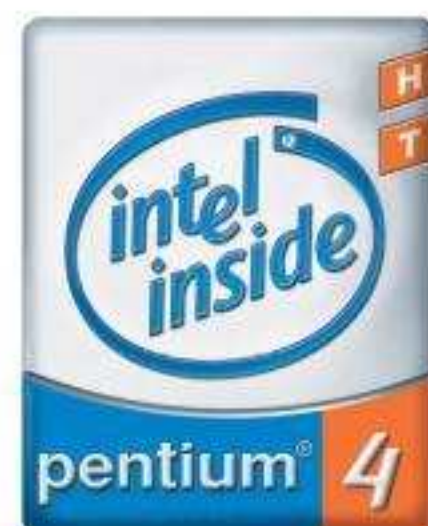
(095)788-91-11 <http://www.mpc.ru>

Euclid

(812)102-43-00 (812)102-43-01 <http://www.euclid.ru>

For further information on Shuttle XPC, Please contact: xpcsales@tw.shuttle.com

Intel, Intel logo, Intel Inside logo, Intel Inside logo, Intel Celeron, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Atom, Intel SpeedStep, Intel Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СНГ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

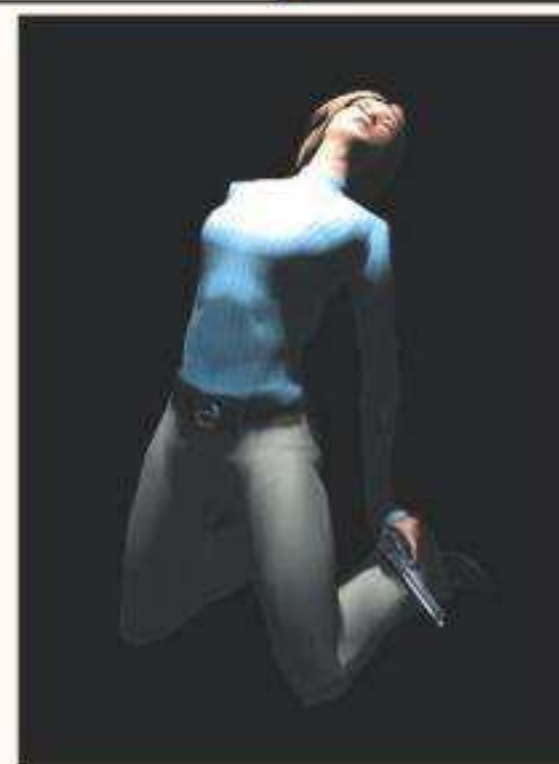
Разогнанная тишина

Кончилось будущее. Тоталитарное правительство проиграло на очередных выборах, киберпанк вновь отправился в свои фантастические книжки, а «Момент тишины» утонул в криках тысяч разгневанных геймеров. Да-да, тех самых, которые в пух и прах раскритиковали компанию **House of Tales** и их игру **Moment of Silence** (русское издание называлась «Момент истины»). Разработчики покаяться и тут же выкатили на суд общественности свою новую забаву — **Overclocked**.

На этот раз действие перенеслось в настоящее время. Нам обещают необычный сюжет, в котором сплетутся судьбы шести главных героев — один из них, кстати, будет психиатром. Добавьте сюда то, что разработчики называют **Overclocked** триллером, и перед вами появится достаточно четкая картина будущего приключения: путешествия по извращенным глубинам сознания, долгие беседы, неожиданные повороты. Завернуть все это разработчики собираются в оригинальную игровую систему —

видимо, речь идет о нескольких героях, от лица которых нам предстоит действовать. Это, если честно, настораживает: **Moment of Silence** отличалась в первую очередь сложным и нелогичным геймплеем, так что если **House of Tales** сохраняют эту черту и утяжелят ее новой «гениальной» находкой, то играть в **Overclocked** будет практически невозможно. Впрочем, не будем загадывать, а дождемся выхода проекта. Когда состоится это знаменательное событие, пока, к сожалению, неизвестно. ▶

АНОНСЫ



Дело Ромеро будет жить вечно

Вы, наверное, уже в курсе, что некие нехорошие дяди из полуживой компании **Hip Interactive** закрыли город мертвецов вместе со всеми его обитателями. Речь,

если кто не понял, идет об игре **City of the Dead**, которую компания **Kuju Entertainment** разрабатывает по мотивам ужасиков Джорджа Ромеро. Злые языки поговаривают, что проект получился отвратительный, даже хуже, чем сама картина. Разработчики это, разумеется, отрицают и обещают «еще бахнуть» — по их словам, сейчас как раз идет поиск нового издателя.

Впрочем, не будем лезть в никчемные споры. Зомби, как известно, хороши тем, что очень быстро размножаются. Поэтому встречаем нового кандидата на пост главного трупа в нашей игровой деревне — **Land of the Dead: Road to Fiddler's Green**. Этот проект создается компаниями **BrainBox Games** и **Groove Games** уже по мотивам конкрет-

ного фильма Д. Ромеро — недавней «Земли мертвецов». Главный герой игры — Джек, простой фермер, который очень любит растения и ненавидит живые трупы. Убив пару сотен зомби, он попадает в форт Фидлерс-Грин — последний оплот цивилизованного человечества в пахнущем трупным смрадом мире. Остаться здесь надолго Джеку не удастся — ему мигом выдают спецзадание и отправляют обратно, в компанию мертвецов. Впрочем, ничего особенного от нового похода можете не ждать. По жанру это банальный экшен. Геймплейных находок — ровно ноль штук. Графика — примитивная. Набор оружия — стандартный. Радует только дата выхода — середина октября, то есть совсем скоро. ▶

АНОНСЫ



Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Нина едет в Сибирь

Метеориты — это такие неправильные камни, которые сваливаются нам на голову как раз тогда, когда их никто не ждет. Вот, например, очаровательная девушка по именифамилии Нина Каленкова только собралась отправиться на поиски отца — и на нее тут же свалилась игра аж про целый Тунгусский метеорит! Называется **Secret Files: Tunguska**, разрабатывается молодой не-

мецкой компанией **Fusionsphere Systems**, выходит в середине 2006 года. Жанр? Чистокровная авантюра!

Дальше — веселее. У Нины появится компания — второй персонаж, на которого можно будет переключиться в некоторых местах игры. Вместе с ним в сюжет нагло вплетутся разнообразные заговоры, интриги и злодейские планы. А как же папа? Да

забудьте вы про него — тут ведь такое творится! ▶



Secret Files: Tunguska

АНОНСЫ

Нью-йоркский водила

АНОНСЫ

Злобное улюлюканье геймеров, похоже, не смутило компании **Atari** и **Reflections**, которые не так давно родили главное автопозорище 2005 года — игру **Driver: Parallel Lines**. Встречаем продолжение — **Driver: Parallel Lines**. В «Параллельных линиях» действие сюжета перенесется в Нью-Йорк, где, как известно, тоже есть улицы и машины, а значит, может жить наш герой — восемнадцатилетний парнишка по кличке Кид. Делать Кид особо ничего не умеет, разве что баранку крутить — вот этим-то он и займется на протяжении всей игровой компании. Пешие прогулки? После позора прошлой части их количество решено сократить до минимума. Зато любители покатаются найдут в **Driver: Parallel Lines** около восьми десятков автомобилей, на которых можно не только выполнять многочисленные задания, но и участвовать в кольцевых гонках, — вероятно, слава **Need for Speed Underground** не дает покоя даже компании **Reflections**.

Сможет ли новая часть реабилитировать свою предшественницу? Ответ на этот вопрос мы получим уже весной 2006 года. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Четвертая нереальность

Светлое будущее **Epic Games** куется прямо сегодня! Уже более двух лет в самой засекреченной кузнице компании один гениальный программист (скорее всего, это Тим Суини) корпит над... кодом графического движка **Unreal Engine 4**. Представляете? Мы еще не увидели в действии самую первую версию **Unreal Engine 3**, а эти хитрецы уже работают над продолжением. И, разумеется, ни слова не говорят о том, какой будет графика далекого будущего. Поэтому ответить сейчас можно разве что на вопрос «когда?». По словам разработчиков, новый движок рассчитан на «железо», которое значительно превосходит возможности **Microsoft Xbox 360** и **Sony PlayStation 3**. В продаже оно, если верить самым оптимистичным прогнозам, появится не раньше 2008-2009 годов. Совсем скоро, не правда ли? ▀

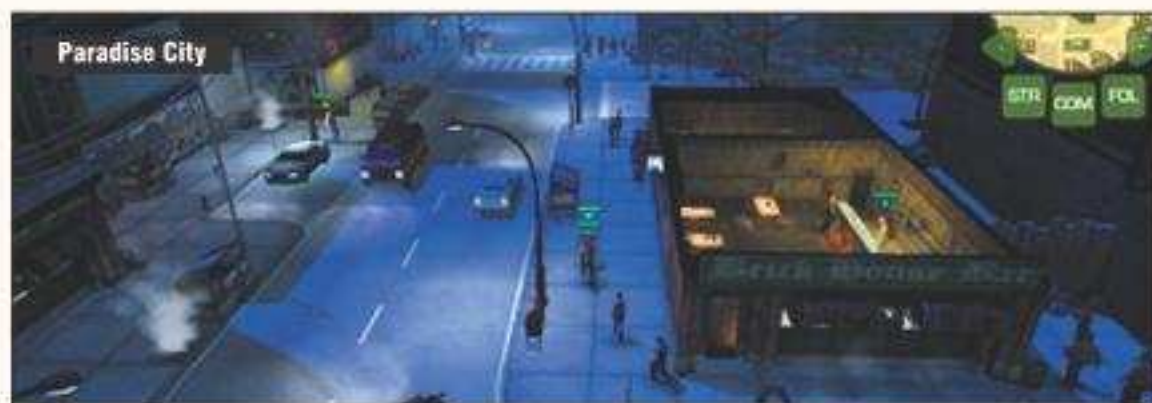
А после смерти гангстеры попадают в...

АНОНСЫ

Здесь будет город-рай! Здесь на каждом углу — труп, а в каждой подворотне — сходняк крутых бандосов. Здесь люди выходят на улицу с сотней тысяч долларов и не сопротивляются, когда ты их грабишь. Полиция? Последний коп-толстяк подавился пончиком еще в прошлом году!

Что? Никакой это не город-рай, говорите? Ну, тогда вам не по пути с настоящими мафиози — главными героями игры **Paradise City**, которая разрабатывается компанией **Sirius Games** и выйдет в конце 2006 года. Жанр —

стратегия с элементами экшена. В городе-рае игроку предстоит создать собственную семью, заботиться о ней, нанимать новых «родственников», бороться с соседями за жилплощадь и заниматься прочими очень интересными делами. Отметим, что **Paradise City** является продолжением игры **Gangland** — дебютного проекта компании, интересного, но сырого. Надеемся, что разработчики учтут свои ошибки и бандитский город-рай расцветет сотнями расчлененных трупов и ограбленных магазинов. ▀



«Съедобные» игры

ИНТЕРЕСНОСТИ

Вам надоели компьютерные игры? Они портят вашу жизнь, отнимают свободное время, да еще и не проходят никак? Тогда съешьте их! Начните со старичка **Quake III Arena**, потом проглотите **The Sims Superstar**, насладитесь вкусом **Warcraft III** и запейте все это дело крепким чаем!

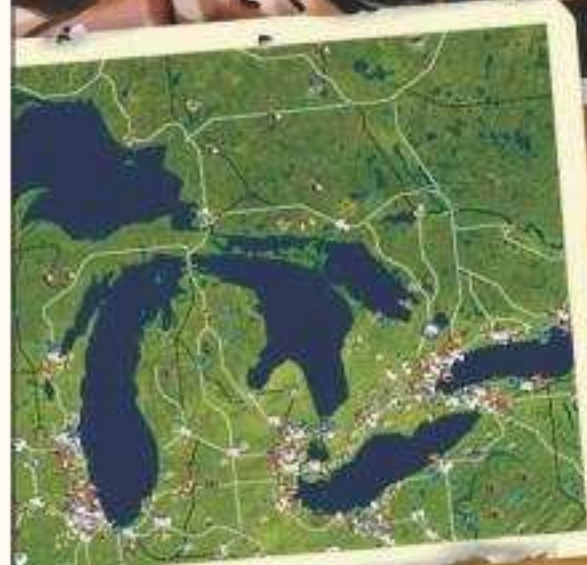
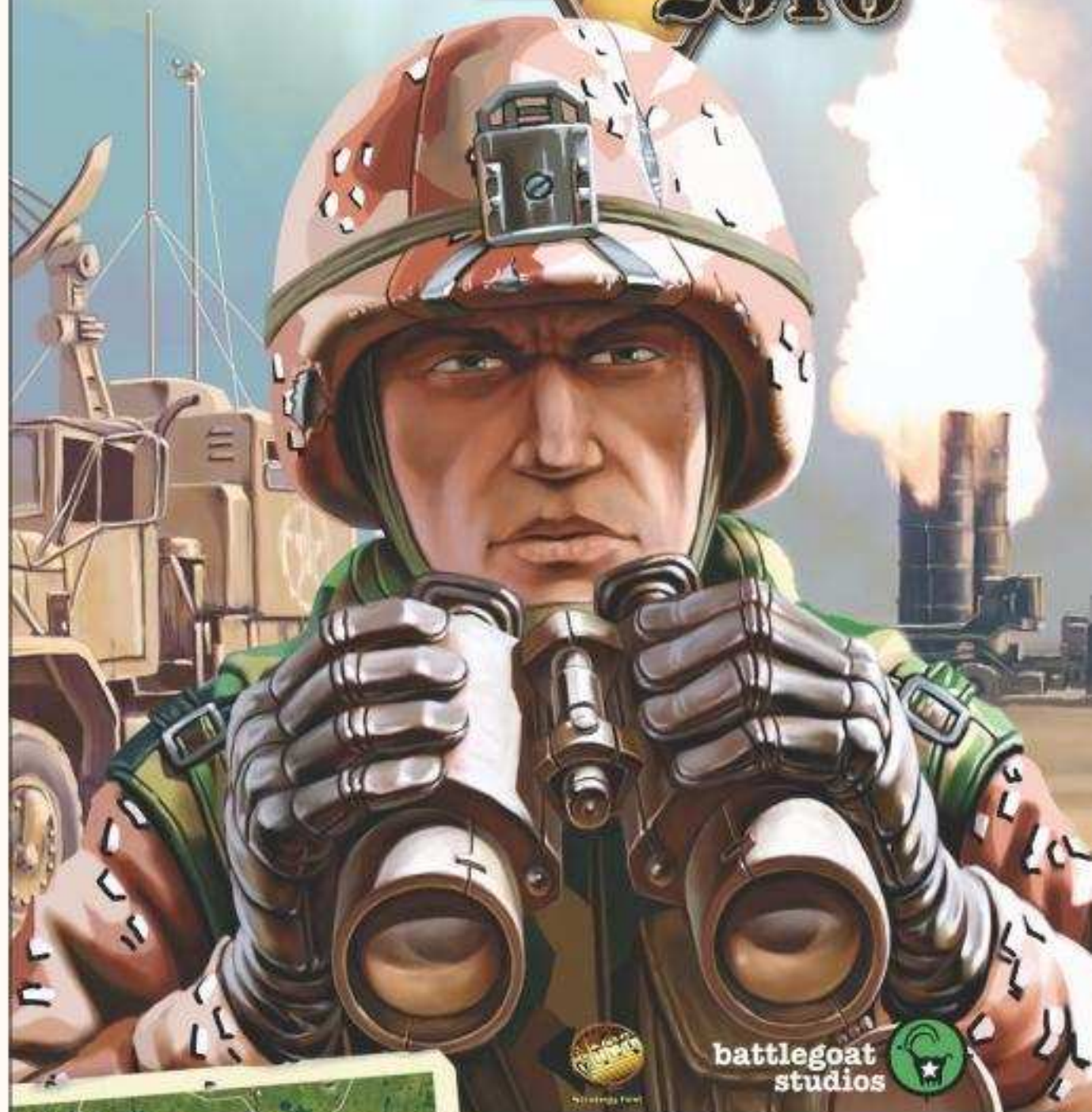
Говорите, у сотрудников «Игромании» поехала крыша? Нет, с территории челябинского ООО «Хлебный дом» поехал очередной грузовик, доверху груженный печеньем «Компики». Что это за

печенье такое? Ну, обычное, сахарное (вкусное или нет, сказать не можем — не пробовали), но с логотипами известных компьютерных игр. Такие вот в Челябинске веселые кондитеры! ▀



SUPREME RULER 2010

ПРЕСТОЛ ПЛАНЕТЫ



Особенности:
Небывалый географический масштаб игры охватывает весь Земной шар
В вашем ведении экономика, политика, дипломатия и вооруженные силы
Два варианта ведения стратегии на выбор - пошаговый и real time.
Огромный арсенал вооружений для решения конфликтов.
Размахи экономической модели позволяют разрабатывать все существующие в реальном мире отрасли.

В недалеком будущем небывалый политический и экономический кризис потряс основы миропорядка. Не в силах удерживать огромные территории, Великие державы раскололись на множество государственных формирований. Вся экономика на планете попала под монопольное ведение глобальной корпорации «Мировой рынок». В этих тяжелейших условиях Вам предстоит занять пост главы правительства любой из стран. Используя виртуозную дипломатию, успешную экономическую политику или просто несокрушимую военную силу создайте новую Сверхдержаву и диктуйте свои условия всему мировому сообществу!



www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Stratagy First"
© 2005 "Battlegoat studios"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Хорошо ли быть манекеном?

АНОНСЫ

Иногда разработчики сходят с ума и рожают на свет совершенно чумные игры, такие, например, как **Crash Dummy vs. the Evil D-Troit**, которую делает итальянская компания **Twelve Interactive** при поддержке консалтинговой конторы **Schanz International Consultants**. Проект этот рассказывает о приключениях... манекена для проверки безопасности автомобилей. У нашего побитого жизнью и стенками героя даже имя есть — Crash Dummy. В один не совсем хороший день Крэш, вместо того чтобы спокойно исполнять свои обязанности, выбирается на во-

лю и отправляется спасать своего лучшего друга от злобных D-Troit dummies — манекенов-чужаков, которые почему-то не любят нашего героя и его сородичей. Может, потому, что они сделаны конкурирующей фирмой?

Спасение обиженного манекена обставлено в экшен-стиле — Crash Dummy бродит по уровням, кидается во врагов бочками и мочит их из специальной базуки. Разработчики, кстати, напирают на то, что в их игре очень мало насилия — видимо, насмотрелись на многочисленные скандалы вокруг компьютерных игр.

В общем, это... да здравству-



Crash Dummy vs. The Evil D-Troit

ет политкорректная борьба за свободу и равенство манекенов! Жаль только, что неизвестно, ко-

гда эти свобода и равенство наступят — дата выхода пока не объявлена. ▶

Жизнь без Рождества

АНОНСЫ

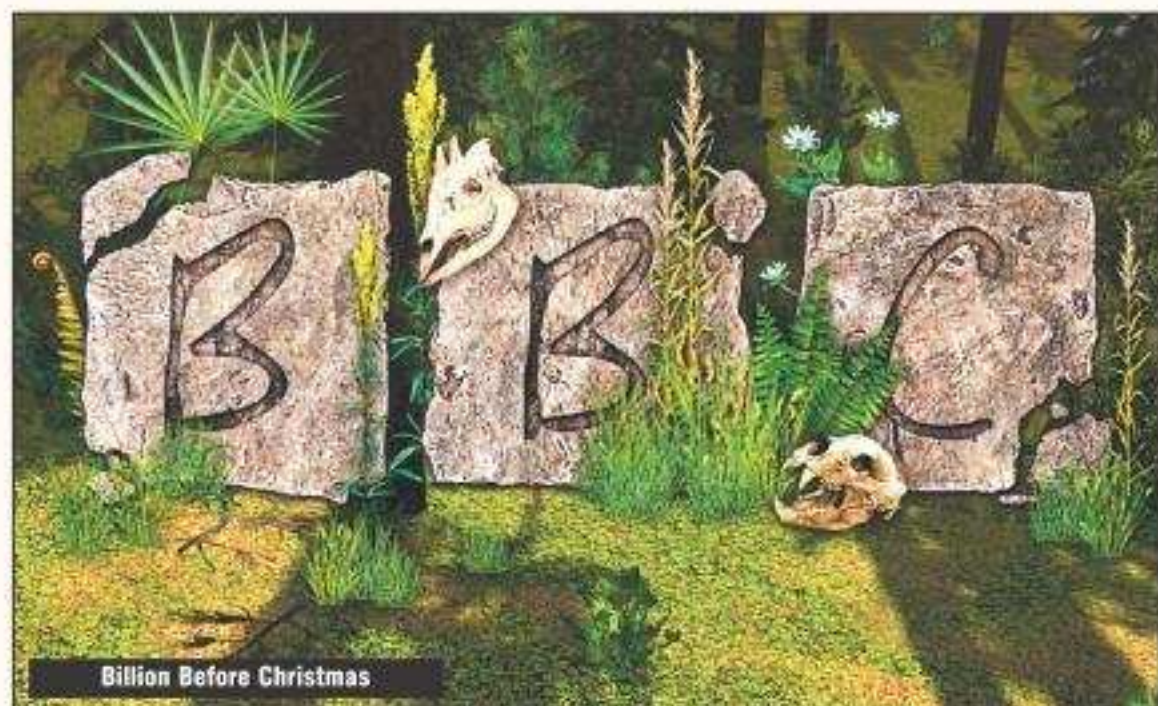


Как вы думаете, что было за миллиард лет до Рождества Христова по мнению сотрудников скандальной питерской компании **VZlab**? Нет, как ни странно, не океаны чистого титбита и даже не стада толстомордых братков, вольготно пасущихся на нетронутых милицией лугах с зеленью. Первобытные племена — вот главная достопримечательность нашего прошлого. Грязные, немые, далекие от цивилизации — в общем, настоящая богема тех лет. Хотите стать вождем одного из них? Да? Тогда ждите выхода игры **Billion Before Christmas**, которую разрабатывает уже помянутая выше добрым словом VZlab, — там каждый желающий может занять деревянную табуретку доисторического эль президента.

Кстати, если вы не в курсе, то знаете: предводитель туземцев не только ругается матом на шамана, щипает грязных мулаток за пикантные места и одевается в набедренные повязки, сшитые

за счет налогоплательщиков, — он еще и, как ни странно, руководит племенем. Жизненное пространство маленькое, ресурсы ограничены, а злобные конкуренты думают исключительно о том, как бы натянуть ваших подчиненных на наконечники копий. Так что собираем войско — и вперед, устанавливать демократию под соседними пальмами.

Жанр Billion Before Christmas — тактика в реальном времени (впрочем, возможность ставить игру на паузу никто не отменял). Под контролем игрока находится небольшой отряд воинов-с-дубинами, которые готовы на любые подвиги, начиная с охоты и заканчивая избиением древних «террористов». Мы руководим этой лихой зондеркомандой в сражениях, а между ними занимаемся самым настоящим менеджментом: «покупаем» новых бойцов, экипируем их всякими суперсовременными копьями и т.п. Ну а после победы можно будет и мулаток пощупать! ▶



Billion Before Christmas

Вили против Электроника

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Итак, очередным «героем месяца» становится Вили-воин, он же — **Вильяма Феко**, малоизвестный американский актер. Долгие годы он переодевался в забавную форму и выходил на стадион, чтобы поддержать футбольную команду Гавайского университета. А потом злобная компания



Вильяма в своем боевом наряде. Похоже, Electronic Arts не поздоровится.

Electronic Arts взяла и подписала эксклюзивный контракт с лигой NCAA. И игру **NCAA Football'06** сделала. И все вроде бы были довольны, но только не Вильяма, которого также использовали в проекте, не заплатив при этом денег.

Однако еще есть шанс, что справедливость восторжествует. В 2005 году Electronic Arts, как известно, стала главным «мальчиком для битья» среди игровых компаний. И вот теперь на ее электронную за... пятую точку нацелилась могучая челюсть Вили-воина. Наш герой сделал все

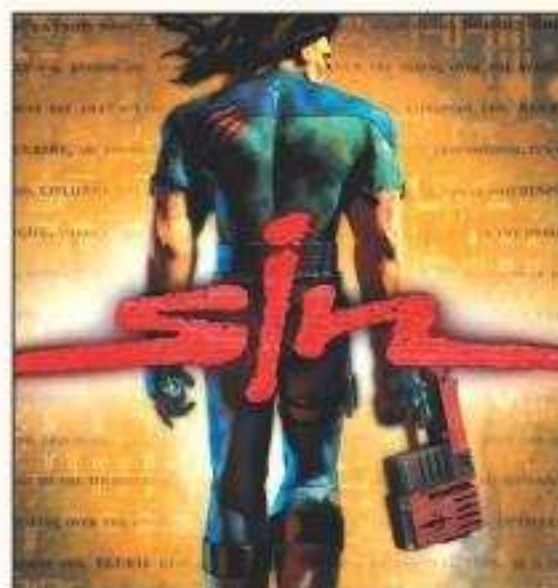
по-умному: пошел в суд, написал там много разных бумажек и теперь собирается отобрать у злобного издательства аж 75 тысяч долларов! Что ж, Вили-воин, мы будем болеть за тебя. Задай им там как следует! ▶

Грех: возвращение

ИНТЕРЕСНОСТИ

«Раз уж грешить — так по полной программе!» — подумали добрые дяди-тети из компании **Ritual Entertainment** и отправились... правильно, грешить по полной программе. Так что теперь нас ждет не только многосерийное дитя **SiN Episodes**, но еще и **SiN: Source**, игра, которая очень похожа на прародителя серии — **SiN** образца 1998 года. Все сходится: та же самая морда лица, только на семь лет моложе и настолько же красивее. Тот же самый сюжет, похожее оружие, персонажи, противники и т.д. В общем, вы уже, наверное, догадались, что SiN: Source является банальным ремейком старого

проекта, который сделан на позаимствованном у **Half-Life 2** графическом движке Source. Выйдет игра ближе к концу этого года — как раз тогда, когда начнется ажиотаж вокруг SiN Episodes.



Режиссерская версия F.E.A.R.

Вы, наверное, уже в курсе, что **F.E.A.R.** — одна из самых ожидаемых нашей редакцией игр. Уж больно **C.T.R.A.X.A.** хочется — жуткого, густого, настоящего. Считаете, что этого вам

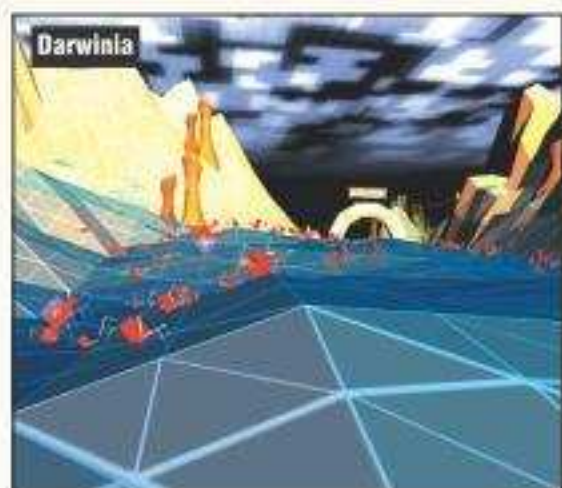


ИНТЕРЕСНОСТИ

мало? Тогда попробуйте то же самое блюдо, но только режиссерскую версию. **F.E.A.R. Director's Edition** — именно так будет называться расширенная версия игры от **Monolith Productions**. Список добавок очень богат: интересное видео, подборка роликов на движке, роскошная книга с комиксами от **Dark Horse Comics** и многое другое. Огорчает только то, что сама игра, похоже, ничем не будет отличаться от обычного варианта — ни вам дополнительных уровней, ни новых пушек... ▶

Английский выбор

Известно, что люди читают компьютерно-игровую прессу для того, чтобы узнать, насколько хороша та или иная игра. Но иногда им самим позволяют оценить новые творения разработчиков. Так, например, совсем недавно уважаемый британский журнал **Edge** подвел итоги кон-



ИНТЕРЕСНОСТИ

курса **Edge Award** в номинации **People's Choice** — то есть нечто вроде «приза зрительских симпатий». Результат, кстати, оказался шокирующим — за такое англичанам, пожалуй, даже стоит простить Крымскую войну. Дело в том, что победил не какой-нибудь там пиф-паф-экшен, а... **Darwinia** — уникальный проект на стыке нескольких жанров, дерзкий и необычный. Приятно, что в мире еще остались люди, которые ценят такие игры.

Кроме «Дарвинии» читатели журнала отметили следующие PC-проекты: **Half-Life 2**, **Rome: Total War** и **LEGO Star Wars**. Как мы видим, жанру экшенов хвост прищемили и здесь. ▶

Не поделили калитку

Звездные врата, с помощью которых можно попасть в далекие и неизведанные миры, стали предметом распри еще до своего открытия. За право обладать ими схлестнулись немцы, австралийцы и японцы — хорошо еще, что только на словесном поле брани. Речь, если кто еще не понял, идет о проекте **Stargate SG-1: The Alliance**, который сделан



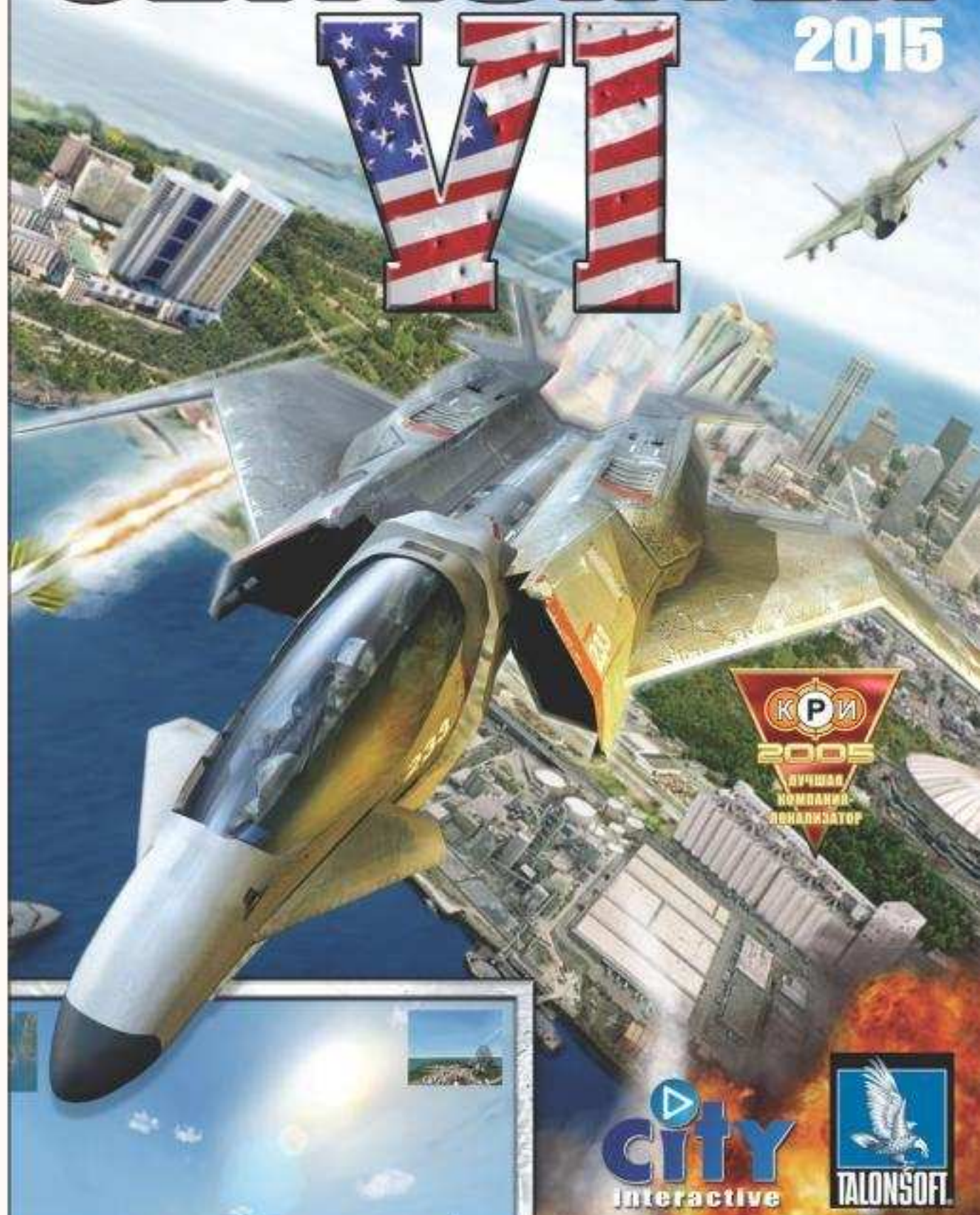
СКАНДАЛЫ

по мотивам знаменитого телесериала. До недавнего времени его тихо и мирно разрабатывала австралийская студия **Perception**. Однако ближе к концу лета немецкая **JoWood**, которая издавала игру, заявила, что дело дрянь, из-под пера разработчиков выходит что-то ужасное и лавочку, скорее всего, прикроют.

Контрудар **Perception** последовал очень быстро. Немцы, по их мнению, сами виноваты. Денег не давали, условия контракта нарушали, за что и были «наказаны». Разработку проекта никто отменять не стал, просто теперь издателем является японская компания **Namco**. ▶

ВОЗДУШНЫЙ СПЕЦНАЗ JETFIGHTER

2015



Игрок получает уникальную возможность перенестись в 2015 год, чтобы нанести решающий удар в войне с мировым терроризмом. Одиозный лидер террористов укрывается в Южной Америке. Здесь он уже обзавелся прочными связями с местными наркобаронами, которые помогают ему в его подрывной деятельности. У противника есть неограниченное количество денег и самое современное вооружение. Уничтожить такого грозного врага могут только элитные подразделения воздушных сил на сверхсовременных боевых самолетах. Принимаете вызов?

- ★ Одиночная кампания из 15 миссий, проходящих в районах Флориды, Кубы, Эквадора, Панамского Канала и Семимильного Моста;
- ★ 3 современных реактивных самолета, каждый со своими достоинствами, особыми характеристиками и вооружением;
- ★ Различные режимы полета: сверхзвуковой для быстрого и маневренного перемещения и режим парения для ведения сражений;
- ★ Интенсивные воздушные бои и разнообразные миссии: сражения воздух-воздух и воздух-земля, эскортирование, операции по нанесению точечных ударов противнику и многое другое.
- ★ Многопользовательская игра через Internet и локальную сеть.

www.akella.com



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "City Interactive"
© 2005 "Talonsoft"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Одной строкой...

Выход адвенчуры Dreamfall: The Longest Journey перенесен на весну 2006 года.

Появились слухи о том, что компания Eidos прекратила разработку новой части легендарного симулятора убийства пешеходов Carmageddon.

Компания Konami of Europe перенесла дату выхода экшена Crime Life: Gang Wars с сентября на ноябрь 2005 года.

Симулятор американского футбола Madden NFL 2006 за первую неделю продаж разошелся тиражом в 1,7 миллиона копий.

По информации компании Atari, экшен TimeShift выйдет не раньше весны будущего года.

Объявлено о начале разработки Broken Sword 4 — очередная часть легендарной адвенчуры выйдет летом 2006 года.

Выход экшена Commandos: Strike Force перенесен на начало 2006 года.

Алексей Пахитнов, создатель легендарного «Тетриса», будет разрабатывать игры для компании WildSnake Software.

Выход игр Gothic 3 и SpellForce 2 перенесен на следующий год.

Воронежская стена

Европа, наши дни. В маленьком и уютном городке разворачивается действие игры **The Wall**, которую разрабатывает воронежская компания **World Forge**. Талантливый молодой врач каждую ночь мучают кошмары про некоего жестокого маньяка. Проходит некоторое время, и неожиданно наступит момент трех удивительных открытий. Во-первых, наш герой понимает, что загадочный маньяк — это он сам. Во-вторых, до полиции доходит, что в городе регулярно совершаются убийства, и она начинает охоту на бедного врача. Но

самое крутое озарение, разумеется, снисходит на разработчиков. Неожиданно они осознают, что экшен-триллер про то, как копы бегают за маньяком, — это, блин, банально. Выход, по их мнению, может быть только один — организовать в бедном европейском городке полномасштабную войну между двумя инопланетными расами. Непредсказуемая воронежская душа, что уж тут поделывать.

Несмотря на своевременное прибытие инопланетян верхом на марзматином сюжете, **World Forge** все равно остается самым



обычным экшеном. Бегаем, стреляем, изучаем арсенал, балуемся с физикой и любимся на выкрутасы графического движка. Пока — только в теории. Когда игра станет явью, разработчики, к сожалению, не сообщают. ▀

О «злых» играх

ИНТЕРЕСНОСТИ

Спор на тему «Влияют ли жестокие игры на людскую психологию?» больше всего напоминает соревнование по перетягиванию каната. Вот, например, в августе сего года **Американская ассоциация психологов** опубликовала отчет о своем очередном



исследовании на эту животрепещущую тему. Оно подтвердило самые страшные опасения российских бабушек и американских политиков — игры делают людей более жестокими, причем справедливо это как для детей, так и для взрослых. Поэтому совсем скоро наступит тот час, когда на улицы городов выбегут стада контрстрайкеров с пистолетами наперевес. Почему среди них не будет киноманов? Ну, умные американские ученые считают, что фильмы не вызывают агрессию, так как в них человек не принимает участие в происходящем. Спорный, если честно, аргумент.

Остановить нарастающий геймеродид попыталась **Ассоциация**

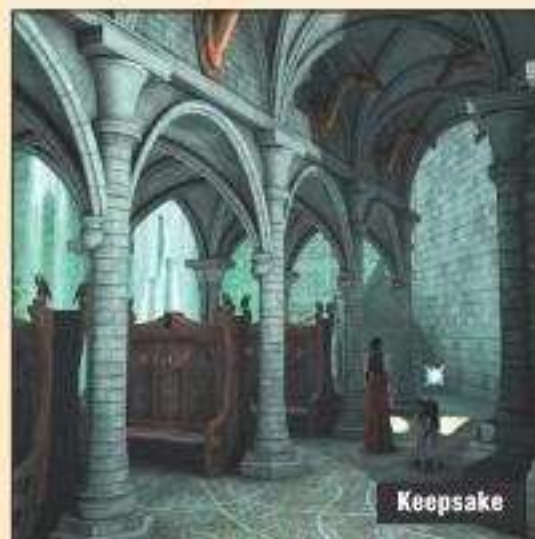
производителей развлекательного программного обеспечения. По мнению ее представителей, отчет Американской ассоциации психологов лучше всего подходит для похода в туалет. В нем приведено слишком мало фактов, не учтены результаты других исследований, а по дороге еще и поколочена организация ESRB. В общем, очередной вопль игроманов, причем не самый громкий за последние месяцы.

Нас же удивляет то, что до сих пор ни один психолог не задумался о влиянии людей на компьютерные игры. Ведь именно они, эти мерзкие двуногие, делают виртуальные развлечения такими кровавыми и жестокими. ▀

СРОЧНО В НОМЕР

В издательском полку прибыло

Урра! Наконец-то в нашем «Меридиане» будет новость не о кончине очередной игровой компании, а, наоборот, о ее рождении. Новорожденного зовут **Lighthouse Interactive**. Малыш обещает стать крепеньким и очень амбициозным издательством. Пристроилось оно в любимо-



мом городе всей прогрессивной молодежи — Амстердаме. Свой путь к славе компания планирует начать с европейского PC-рынка. Потом, разумеется, будут рынок США, консоли, миллионные продажи и т.д.

Кстати, на манящее сияние «Маяк интерактив» клюнули уже две игры: **Keepsake** и **SunAge**. Первая разрабатывается канадской конторой **Wicked Studios** и является самой что ни на есть адвенчурой. Молодая девушка поступает в школу, где учат магии, потом теряет свою подругу, попадает в водоворот загадочных событий — короче, вы уже догадываетесь, что скучать красавице не придется. Тем более в компании геймеров.

А вот **SunAge**, за разработку которой отвечает студия **Vertex 4**, к магии уже никакого отношения не имеет. Будущее, три развитые расы, которые, конечно же, не смогли придумать ничего

лучше, чем сцепиться друг с другом. Десятки юнитов, сбор ресурсов, строительство баз, однотипные миссии... Кто сказал «**Starcraft**»? Ну-у, почти правильно. ▀



Игровой калейдоскоп

ИНТЕРЕСНОСТИ

Итак, на этот раз наш «Игровой калейдоскоп» сложился из скриншотов к следующим проектам: **Bad Day L.A.**, **Black & White 2**, **Brothers in Arms: Earned in Blood**, **Hitman: Blood Money**,

Shadowgrounds, **SpellForce 2: Shadow Wars**, **TimeShift**, **Tomb Raider: Legend** и **UFO: Aftershock**. Так что приглашаем вас в соответствующий раздел на диске! ▶

Разработчики игр защищаются

ИНТЕРЕСНОСТИ

Представьте себе! Международная ассоциация разработчиков игр (www.igda.org) создает организацию, в названии которой есть следующие слова: Group, Sex, Interest. Нет-нет, друзья, сексуально-групповое наступление на американских чиновников, к сожалению, отменяется. Полное название организации — **Sex Special Interest Group**. Заниматься же она будет скорее обороной: сотрудники секс-спец-инт-групп прямо сейчас готовы проконсультировать разработчиков любой игры с эротическим содержанием —

сколько, где и в каких позах. Опыт у ребят уже есть: они, например, работали с **Cyberlore Studios** и **Groove Games**, создателями игры **Playboy: The Mansion**, которая, несмотря на наличие откровенных сцен, не подверглась критике многочисленных конгрессменов и хиллариклинтонцов.

По мнению представителей Sex Special Interest Group, нет ничего плохого, если в игре будут демонстрироваться отношения между мужчиной и женщиной. Другое дело — количество эротических сцен, то, как они будут подаваться, и, наконец, рейтинг, который лучше всего получить проекту. Именно на этом сотрудники организации и планируют сконцентрироваться при работе с девелоперами.

Нам, разумеется, очень интересно, что из этого выйдет. Ведь такая волнующая тема! ▶



Виртуальное море досталось Playlogic

ИНДУСТРИЯ

Отечественная компания «Акелла» подняла паруса и отплыла в сторону западных рынков. Где-то в Нидерландах ее уже ждут представители **Playlogic**, издательства, которое приобрело права на проекты «Корсары 3» и «Капитан Блад» (предыдущее название игры — «Одиссея капитана Блада»).

Представители главной отечественной «морской» игрокомпании отзываются о подписанном контракте с оптимизмом, говорят, что оба проекта станут флагманами нидерландской эскадры, а в будущем планируют углублять, расширять и разве что не растачивать сотрудничество. Что ж, попутного ветра! ▶



Капитан Блад

ЕCHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN

ТАЙНА ЗАБЫТОЙ ПЕЩЕРЫ

Акелла

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО

THE ADVENTURE COMPANY

охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Греясь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.

Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружающего их, огромного и опасного мира. Спасшийся, от когтей разъяренной львицы под каменными сводами пещеры, молодой

От создателей нашумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;

Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;

Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;

На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;

www.akella.com

РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА В МАГАЗИНАХ ФИРМЫ "СОЮЗ" И "М-ВИДЕО"

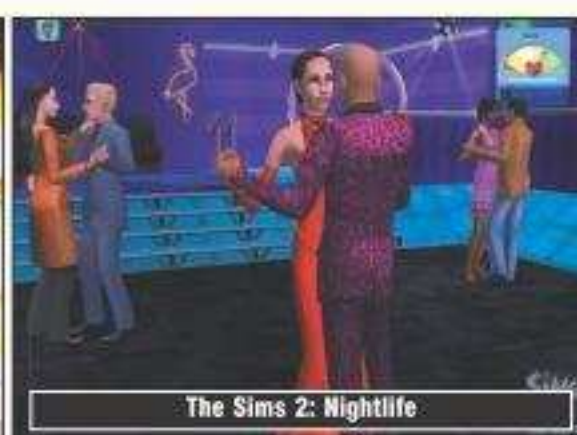
© 2005 "Akella"
© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Октябрь			
25 to Life	Eidos Interactive	Avalanche Software	70%
Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios	ХИТ
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Gearbox Software	80%
Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward	ХИТ
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
Diplomacy	Paradox Interactive	Paradox Interactive	80%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith Productions	ХИТ
Half-Life 2: Aftermath	Electronic Arts/Valve	Valve	90%
Jaws Unleashed	Majesco	Appaloosa Interactive	70%
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	Groove Games	BrainBox Games	70%
NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada	80%
Serious Sam II	2K Games	Croteam	80%
Stargate SG-1: The Alliance	Namco	Perception	70%
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	Aspyr	Wideloader Games	70%
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
Vietcong 2	2K Games	Pterodon Software	80%
Ноябрь			
Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	Digital Illusions	90%
Civilization IV	2K Games	Firaxis	ХИТ
Crime Life: Gang Wars	Konami Europe	HotHouse Creations	70%
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Spellbound	80%
Gun	Activision	Neversoft Entertainment	70%
L.A. Rush	Midway	Midway	70%
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	The Collective	80%
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada	ХИТ
Quake 4	Activision	Raven Software / id Software	90%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios	80%
Starship Troopers	Empire Interactive	Strangelite	70%
The Matrix: Path of Neo	Atari	Shiny Entertainment	70%
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Red Storm/GRIN	90%
Декабрь			
AlterLife	NCsoft	NCsoft	60%
Armed Assault	—	Bohemia Interactive	70%
Enemy Insight	Atari	Illusion Softworks	70%
King Kong	Ubisoft	Ubisoft Montpellier	80%
Legion Arena	Strategy First	Slitherine Software	60%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	Bethesda Game Studios	ХИТ
Январь			
Commandos: Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	90%
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Pandemic Studios	90%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Io Interactive	90%
X3: Reunion	Enlight/Deep Silver	Egosoft	80%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Bet on Soldier: Blood Sport	Digital Jesters	Kylotonn	60%
Down in Flames	Battlefront	Dan Verssen Games	60%
Land of Legends	Shrapnel Games	Tiny Hero Game Studios	60%
The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Maxis	80%



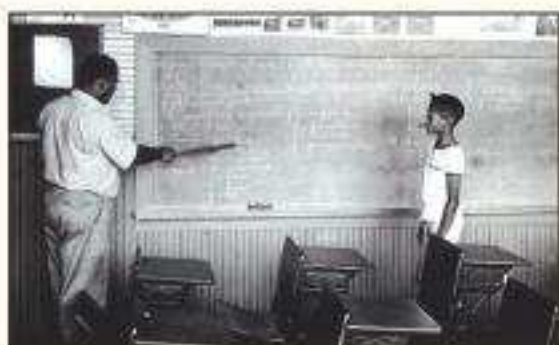
Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.



Первое сентября от Electronic Arts

ИНТЕРЕСНОСТИ

«Учиться, учиться и еще раз учиться», — говорил Владимир Ильич Ленин, дедушка всех советских детей. «Учить, учить и еще раз учить», — говорит компания **Electronic Arts**, мама-папа почти половины зарубежных игр. И тут же обещает потратить аж два миллиона и шестьсот тысяч долларов на обучение сотрудников своего нового офиса в Монреале. Открылся он еще весной прошлого года, сейчас же идет очень актив-



ный набор персонала, так что самое время загнать народ за парты.

Помимо волосатых программистов ручки «электроников» дотянулись и до не менее волосатых музыкантов. Уже в середине октября в рамках учебной программы **Grammy Pro Session: Video Game Music and Sound Design** шестьдесят студентов музыкальных учебных заведений посетят студию **EA Los Angeles**. Там их встретят сотрудники компании, которые подробно расскажут, как должна звучать игра, чтобы понравиться геймерам. Будем надеяться, что EA-студенты серьезно отнесутся к учебе, не станут «косить» и списывать и подарят нам много красивых и приятных на слух проектов. ▶

Союз во имя полигонов

ИНДУСТРИЯ

В августе сего года компании **NDL** и **Emergent Game Technologies** подошли друг к другу, о чем-то поговорили, исполнили ритуальный танец и... слились в единое целое, которое нарекли **Emergent**. Зачем? Все ради виртуальной красоты, друзья. Дело в том, что обе компании работают в секторе middleware-технологий: создают графические движки для тех, кто сам этого делать не хочет или не способен (тот же самый **GameBryo** от **NDL** мы могли видеть в таких играх, как **Sid Meier's Pirates!**, **Empire Earth II**, **Kohan 2: Kings of War** и многих других). Рынок этот, по мнению представителей компаний, в последнее время стал очень заманчивым — видимо, подросло новое поколение тех, кто «хочет, но не может». По-

этому нужно срочно объединяться и выкатывать решение, которое подойдет как можно большому количеству клиентов и принесет много хрустящих зеленых бумажек. Впрочем, случится это еще очень нескоро — по мнению экспертов, на разработку нового графического движка у **Emergent** уйдет не менее полутора лет.

Кстати, несмотря на всю ироничность этой заметки, хотелось бы отметить, что новая компания будет заниматься очень важным для рынка компьютерных игр делом. В последнее время на создание современной графики уходит все больше и больше денег, поэтому самостоятельно создать хороший движок под силу или очень крупным и богатым разработчикам, или фирмам вроде **Emergent**. ▶



GFI ленд

ИНДУСТРИЯ

Похоже, к концу 2005 года отечественная игровая индустрия будет выглядеть совсем не так, как она выглядела, скажем, прошлой осенью. Покупки и продажи, поглощения и слияния нынче идут сплошным потоком, нагло смазывая картину, к которой мы привыкли. Куплена **Nival Interactive**, мегакомпания **1C** обзавелась зарубежным издательством **Cenega Publishing**, ушла в руки инвестиционных фондов «Бука». Недавно новой моде последовало издательство **Game Factory Interactive**, которое приобрело маленький кусочек зеленоградской земли — как раз тот, где разместился офис фирмы

«МиСТ ленд — ЮГ». Одной покупкой дело, разумеется, не ограничилось. Так, руководитель компании **Виталий Шутов** занял пост директора разработок PC-проектов **GFI**. Ну, а на базе «Мистленда» уже совсем скоро откроется продюсерский центр, где будут заниматься консультированием начинающих разработчиков (это, впрочем, не значит, что сама компания прекратит создавать игры). Отметим, что отнимать деньги у «малышей» в последнее время стало очень популярно среди отечественных игровых контор: продюсированием уже занимаются **Nival Interactive** и **KranX Productions**. ▶

Деньги для независимых

СОБЫТИЯ

Любой, кто читает нашу рубрику «Игрострой», должен знать: первое, что нужно сделать молодому разработчику, — это пристроиться под крыло какого-нибудь хорошего издательства. Там, кроме перьев, будет и куча денег, и консультации по важным вопросам... Но это только поначалу. Потом оказывается, что издатель постоянно лезет с кучей советов, совершенно не хочет выдавать дополнительный миллион долларов, да еще и постоянно чего-то требует, требует, требует.

Так что быть свободным — это тоже по-своему здорово. Например, можно принять участие в конкурсе игровых проектов, который пройдет в рамках **Фестиваля независимых игр (Independent Games Festival, www.igf.com)**, который, в свою очередь, пройдет в рамках **Конференции разработчиков игр** (не путаем с отечественной **КРИ** — речь идет о буржуйской

Game Developers Conference), которая пройдет 20—24 марта 2006 года в Сан-Хосе. Главный приз — двадцать тысяч долларов. Кроме того, по две с половиной штуки получают те, в чьих проектах строгое жюри обнаружит инновационную графику, звук или геймплей, а также лучшее техническое решение. Нет ничего такого? Тогда можно понравиться посетителям выставки — от них будет собственная награда. Или сделать браузерную игру — эти проекты соревнуются в отдельной номинации. Наконец, для «самых маленьких» запланировано несколько призов за лучшие модификации к играм. Ну а самое главное, на фестивале вами могут заинтересоваться представители какой-нибудь крупной игровой компании. Ведь независимость — это, конечно, здорово, но под крылышком издателя столько всего привлекательного! ▶

МЕГАФОН



– В МОЁМ МОБИЛЬНОМ
ВСЁ ДОЛЖНО БЫТЬ ПРЕКРАСНО...
– СДЕЛАЕМ!
Зайди на WAP-сайт МЕГАФОНА!

Зайди на **WAP.MEGAWAP.RU**, перейди в раздел «Стильный мобильный» — и ты найдёшь коллекцию полифонических мелодий, картинок, логотипов, популярных Java-игр. Всего пара кликов — и ты добавишь индивидуальности своему мобильному!

МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Всем привет!



Как вы знаете, в прошлом месяце мы запустили-таки в свободный полет нашу новую рубрику «Сделано в «Игромании» и уже на сегодняшний день получили просто вал положительных отзывов и буквально требований продолжать начатое дело. В общем, судя по всему, затея удалась, так что, видимо, мы продолжим переводить модификации на родной русский язык — и вполне вероятно, что уже в следующем номере вас ждут новые моды. Следите за анонсами и, еще раз напоминая, не забывайте писать, что вы думаете насчет рубрики «Сделано в «Игромании». Для нас это очень важно.

Теперь, собственно, плавно перейдем к делам насущным. Прежде всего скажем о том, что наш главный редактор окончательно решил стать матерым путешественником и в прошедшем месяце сначала побывал на Games Convention 2005, которая проходила в славном городе Лейпциге, а затем отправился в Польшу на презентацию игры Call of Duty 2. Со всех этих мероприятий Александр привез целую кучу отличных фотографий, и на диске в разделе «Из первых рук» вас ждут два совершенно изумительных фоторепортажа, приправленные зажигательными комментариями Саши. Не пропустите!

Наша еще одна новая рубрика «Дополнения игровой зоны», дебютировавшая в прошлом номере, продолжает набирать вес, и на нынешнем DVD вас ждет финальная версия лучшей модификации для UT2004 — Red Orchestra. Танки Т-34 и «Тигры», автоматы ППШ и «шмайсеры», разбомбленный Ста-

линград и блокадный Ленинград — все это в этой великолепной модификации.

В темах компакта особое внимание уделим одному из лучших модов для Battlefield 2 — Mercenaries, который серьезно меняет геймплей и внешний вид игры. А в темах DVD всячески рекомендуем ознакомиться с модом Strike Force 2004 для, опять-таки, UT2004. Современное оружие, командные забеги на базы противника и тотальная атмосфера «контрстрайщины» — к вашим услугам.

Ну и на закуску обязательно поиграйте в демо-версию Starship Troopers («Звездный десант»), по которой видно, что у граждан из Strangelite Studio получается очень неоднозначная игра. Обязательно поиграйте.

За сим, пожалуй, все. Как всегда — до встречи в следующем месяце.

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на октябрьском CD/DVD «Игромании». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT,

прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Свои работы отправляйте на ящик gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — GlobalMania, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Помимо того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 1250 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная (желательно английская) версия игры, все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате html лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

CD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактв плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

CD И DVD

Главный редактор:
Степан Чечулин

Редакторы:
Семен Чечулин,
Антон Логвинов
Программирование:
Ирина Сидорова
и Денис Валеев

Дизайн оболочки:

Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин

Над рубрикой «По журналу» работали: Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко



ИГРОВАЯ ЗОНА

№22. The Sims 2

Что: Набор свадебной одежды, татуировок и стильных причесок.
Где брать: Игровая зона III



▲ Набор татуировок

Предлагаем вашему вниманию отличную подборку, в которую вошли целых три набора. Во-первых, обратите внимание на отличную подборку татуировок для ваших симов. Мы уверены, что набор понравится всем, кто хочет сделать из своего подопечного настоящего ниггера.

Во-вторых, обратите самое пристальное внимание на подборку свадебных платьев, которые буквально все — настоящие произведения искусства. И, в третьих, не пропустите подборку отличных причесок для ваших подопечных.

№5. DOOM 3

Что: Десять карт, четыре модификации
Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация Mind-Killer

Пожалуй, самая примечательная модификация в этом месяце — **Mind-Killer**, которая, во-первых, меняет внешний вид автомата и BFG 9000, а во-вторых, серьезно повышает убийственную силу пистолета и добавляет шикарные эффекты вспышки при стрельбе из огнестрельного оружия.

Однако, разумеется, ни в коем случае не проходите мимо других карт и модификаций, ибо все они хороши.

№9. Half-Life 2

Что: Семь модификаций
Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация DM Dodgeball

В первую очередь обратите внимание на совсем новую модификацию под названием **DM**

Dodgeball, которая превращает знакомую игру в самый настоящий футбол. Причем физическая модель — выше всяких похвал: мячик летает, словно настоящий, и игра в такой вот футбол доставляет ничем не замутненное удовольствие!

Не пропустите и другие шесть модификаций.

№24. Warcraft III

Что: Двадцать карт, пять кампаний, один сборник карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Сборник карт Angel Arena

В первую очередь обратите внимание на шикарный сборник карт под названием **Angel Arena**, в который вошли несколько десятков самых разнообразных карт от самых разных разработчиков. Надо сказать, набор получился на удивление качественным, а играть на тутошних картах — одно удовольствие.

Ни в коем случае не проходите мимо и остальных кампаний и карт.

№10. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic III и Heroes of Might and Magic IV

Что: Пятьдесят карт + пятьдесят карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Пятьдесят лучших карт

В преддверии скорого выхода долгожданных пятых «Героев» мы начинаем нашу акцию «полсотни карт каждый месяц». Итак, каждый месяц (вплоть до появления на свет новой части Heroes of Might and Magic) на диске вас будут ждать по пятьдесят лучших карт для третьих и четвертых «Героев». Карты не обязательно будут новые. Главное, что они — лучшее из того, что было создано за всю историю жизни третьих и четвертых «Героев». Сегодня перед вами первая подборка — наслаждайтесь.

№14. Neverwinter Nights

Что: Пять модулей
Где брать: Игровая зона II



▲ Модуль Wings of Kephel

Из всех модулей особое внимание обратите на **Wings of Kephel**, который может похвастаться весьма интригующим сюжетом и увлекательным геймплеем. Вам предлагается влезть в шкуру отважного воина и отправиться спасать свою страну от неминуемой гибели от лап злобного мага. В целом весьма интересный модуль, не пропустите.

Не проходите мимо и других модулей, каждый из которых порадует вас интересным геймплеем и увлекательной историей.

№1. ТрекМания Sunrise

Что: Одна модификация, десяток трасс, двенадцать моделей и скинов машин
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Frosty

В этот раз мы подготовили настоящий сюрприз для всех поклонников этой улетной автоаркады — модификацию **Frosty**. После ее установки на дорогах «ТрекМании» выпадет снег, а все побережье зарастет елками! Если вам уже успели приесться стандартные ландшафты, обязательно установите этот мод. По соседству вы найдете двенадцать моделей и скинов машин плюс десяток по-настоящему безумных трекков.



– ИНТЕРНЕТ ДЛЯ МОБИЛЬНОГО? ЗАМАНЧИВО...
– ЕЩЕ БЫ! ПОДКЛЮЧИ WAP!

Ты сможешь скачивать мелодии, смешные открытки, лучшие Java-игры, а еще — узнать прогноз погоды, афишу, ТВ-программу и многое другое.

Если у тебя тариф серии ЛАЙТ*, подключи WAP, набери команду *105*4*4*2# ☎. Если у тебя контрактный тариф — услуга уже подключена, просто настрой телефон и качай всё, что хочешь.

Настроить телефон ты можешь на сайте WWW.MEGAFONMOSCOW.RU, зайдя в раздел «Автонастройки», укажи модель своего телефона — и готово!

*Для тарифных планов серии ЛАЙТ: «Полный», «Рубежный», «ОУЛАТ», «ПРОСТО», «ИЖ», «ФИЛЛАТ», «СМАЛТ», «УЛЬТРАЛАТ».

МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя



№8. GTA: San Andreas

Что: 16 автомобилей, два скина прохожих, две причёски, набор башмаков, скин велосипеда
Где брать: Игровая зона I

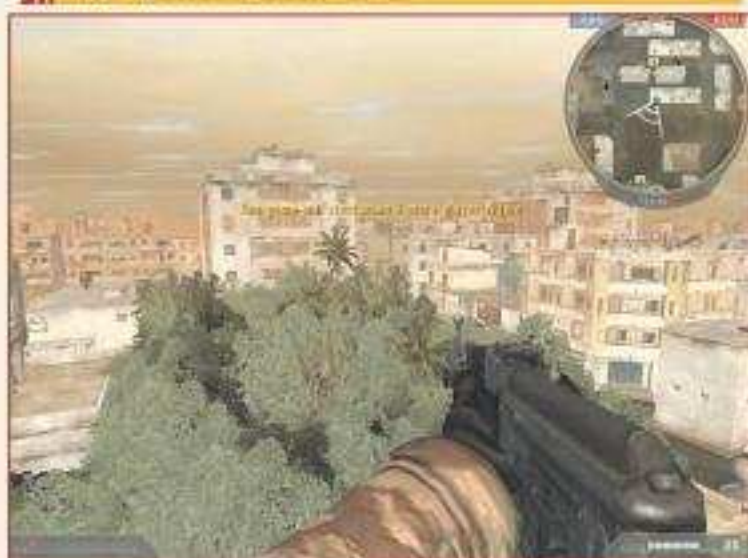


▲ Автомобиль VAZ-2106

В новой подборке вас ждет ни много ни мало 16 автомобилей «высшего сорта». Особое внимание обратите на модели родных российских таратаек — **VAZ-2106**, **VAZ-2106 Hard Tuned**, **UAZ-3151** и мотоцикл «Иж Планета-5». Оставшиеся модели, за исключением старенького «Икаруса», принадлежат продвинутому Западу, их качество также достойно похвалы. Называются они **Aston Martin Vanquish**, **BMW 750 Oil**, **Continental Lincoln**, **Hummer H2 Stretch**, **Kawasaki Z400 FX**, **MB Citaro G**, **Mini Cooper S**, **MitsubishiMirage**, **Cop Bike Yamaha**, **Silverado 1996** и **Toyota Supra 96**.

№3. Battlefield 2

Что: Две карты, четыре модификации
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Blackhawk Hunt

Особое внимание уделите карте **Blackhawk Hunt**. Действие развернется в арабском городке, над которым сбили немало американских вертолетов. Пентагон приказывает любой ценой захватить регион и освободить пилотов. В свою очередь, борцы за мир ислама во всем мире готовы защищать каждый дом до последней капли крови.

На закуску есть великолепная карта арабской тематики **al khafji docks** и модификации **BFE**, **Military Picks Apache**, **War in Iraq The Movie** и **Welcome to Iraq**.

№6. Far Cry

Что: Шесть карт, одна модификация
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта MP Grunt

ТЕМА КОМПАКТА

Battlefield 2: Модификация Mercenaries

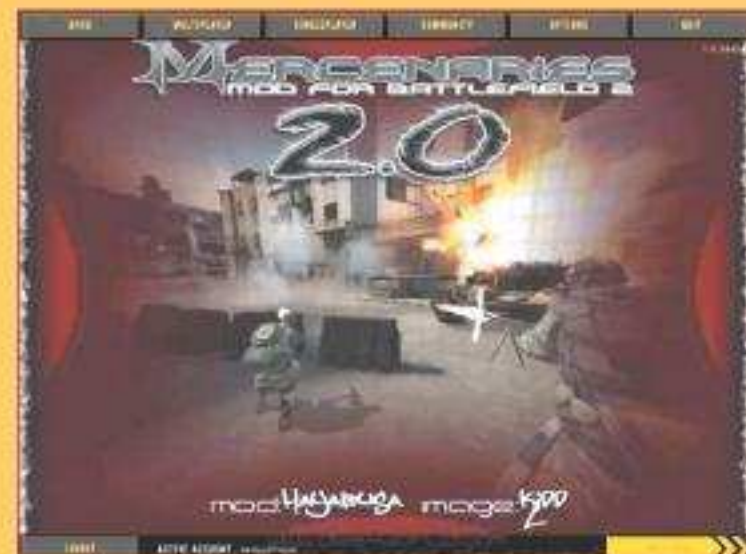
Название: Mercenaries ♦ Игра: Battlefield 2 ♦ Разработчик: Mercenaries Team
♦ Что нового: Геймплей, карты, оружие ♦ Размер: 141 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Темы

Пожалуй, одна из лучших модификаций, вышедших за последнее время для второго Battlefield. Прежде всего надо сказать о том, что **Mercenaries** существенно меняет геймплей игры, делая его куда более адреналиновым, чем раньше. Отныне вместо вдумчивых перестрелок вас ждет чуть ли не рукопашный бой. Кроме того, разработчики мода изменили технические характеристики всех стволов, приблизив их к реальности. У одних пушек была увеличена отдача и разброс пуль, у других — повышена скорострельность и так далее. В целом после установки мода весь здешний арсенал преобразуется настолько сильно, что диву даешься.

Но это еще не все. Солидным изменениям подвергся весь парк техники. К примеру, отныне танки одним выстрелом могут уничтожить практически любую бронемашину, однако в противовес мощи скорость стальных машин была значительно снижена. Отдельно стоит отметить, что теперь у грузо-

вых американских вертолетов «Чинук» есть не только мощный пулемет, но и пара мощных ракет, с помощью которых можно легко и просто разобраться с каким-нибудь вражеским танком.

В общем, перед вами весьма неплохая модификация, которая делает Battlefield 2 еще более интересной и захватывающей игрой. Обязательно попробуйте.



Карта **MP Grunt** создана специально для снайперов. На построенном здесь полигоне готовят настоящих мастеров своего дела. Для лучшей тренировки здесь разбросаны различные укрытия.

Не проходите мимо и других карт — **airstriptaw**, **Diesel**, **Forgotten Realms**, **Gerilla Fight** и **Longshot**. Также обратите внимание на модификацию **Sounds**.

№15. Need for Speed Underground

Что: Десять схем раскраски автомобилей
Где брать: Игровая зона II



▲ Винил Skull Wings

Десять красивейших винилов для стальных скакунов разных пород. Разноцветье подборки впечатляет, вы найдете здесь и суровые серо-синие краски, и веселые кричащие цвета.

№12. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 21 автомобиль
Где брать: Игровая зона II



▲ Автомобиль Metrocar

В этой подборке вы найдете самые скоррелистичные виды транспорта, какие только можно придумать: метровагоны, катера, инвалидные коляски и корабли пришельцев. Также тут есть машинки мультяшных героев из мультфильмов «Семейка Флинстоунов», «Симпсоны» и «Скуби-Ду», грузовик из фильма «Ночной дозор» и машина времени из «Назад в будущее».

Остальные автомобили — **China Taxi**, **Guardian Terraplane Hearce**, **Highway Trike**, **Homers Car**, **Kleinbold**, **Minibigfoot**, **MoneyTruck**, **MTD no Gamatic 11**, **Sherzbolt**, **Steyr 9145**, **UFO**, **UFO 2**, **Xmastruck** и **Yankeebulldozer** — тоже сделаны весьма оригинально.



№18. Rome: Total War

Что: Пять модификаций
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация River Crossing

Пять модификаций, среди которых особо выделяется битва **River Crossing** между армиями саксов и бретонцев. Бретонцы будут не одни, на их стороне могучие союзники — римляне.

Не забудьте и об оставшихся модификациях — **Dethroze**, **Frankish Wars**, **Inkompetents**, **RTR**, **Night Incursion** и **UnUnRome**.

№19. Silent Hunter III

Что: Шесть модификаций
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Harbour Traffic

Модификация **Harbour Traffic** заметно оживляет немецкие порты и акватории морей и океанов. После установки вы увидите у причалов другие подлодки и корабли Кригсмарине. Вы будете встречать их даже в открытом море.

Весьма хороши также модификации **NemGun**, **Big Waves**, **Terrain Upgrade**, **Torpedo** и **Air Power**.

№23. Unreal Tournament 2004

Что: Семь карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта AS-The EgyptianPyramid

Карта **AS-The EgyptianPyramid** приглашает вас заняться экстремальным туризмом. Название говорит само за себя — пирамида она и есть пирамида. Вас ждут красивые коридоры с просторными залами, отполирован-

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Warcraft III: Модификация The Tales of Raviganion

Название: The Tales of Raviganion ♦ Игра: Warcraft III ♦ Разработчик: The Tales of Raviganion Team
♦ Что нового: Раса, герои ♦ Размер: 102 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Предлагаем вашему вниманию модификацию, которая буквально преобразует знакомый до последнего деревца **Warcraft III**. Дело в том, что **The Tales of Raviganion**, во-первых, добавляет в игру новых героев. К примеру, теперь вы сможете взять под свой контроль весьма опасного бойца **Lost Soul'a**, который легким движением плеча способен раскидать по углам с десяток свирепых противников. Кроме того, модификация наделяет уже знакомых героев несколькими весьма разрушительными заклинаниями, благодаря которым можно без труда разнести самую укрепленную базу противника.

И, наконец, **The Tales of Raviganion** позволит вам выстрегать несколько новых юнитов, которые отличаются весьма недетской силой, и армия, укомплектованная такими вот солдатами, может буквально стирать с лица земли вражеские укрепления и без труда отправлять на тот свет вражеские армии.



Настоятельно рекомендуем установить **The Tales of Raviganion** и самолично насладиться заметно преобразившейся игрой. Обратите внимание, что в комплекте с модом мы выкладываем и последний патч к нему, который исправляет ряд существенных багов, так что после установки модификации сразу же не забудьте ее пропатчить.



ные до блеска стены и страшные твари, наравленные потревоженными фараонами.

Попробуйте и другие карты — **DM-1on1-Corvus**, **DM-1on1-Painkiller**, **DM-1on1-Stratosphere**, **DM-Mmandulis**, **DM-RedRoom** и **VCTF-Christmas2004** — они тоже очень-очень хороши.

№4. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: Одна модификация, одиннадцать карт
Где брать: Игровая зона I

America Help — небольшая и весьма странная модификация, которая дает ощутимое преимущество американцам. Очки опыта выдаются в несколько раз быстрее, постройки возводятся почти мгновенно, юниты рождаются на свет божий с потрясающей скоростью, цена на все здания и солдат снижена вдвое. В общем, если вы предпочитаете воевать на стороне американцев или просто не можете осилить некоторые миссии, то это модификация как раз для вас.

Не проходите мимо и уже традиционной подборки карт, коих в этот раз одиннадцать штук.



▲ Модификация America Help

МЕГАФОН PRO

— И КАК ЖЕ В ЭТОМ РАЗОБРАТЬСЯ?
— НАСТРОЙ WAP, GPRS, MMS!

Тем более что настройки автоматические и бесплатные.

Закажи настройки прямо сейчас:
на сайте **WWW.MEGAFONMOSCOW.RU** или позвонив по телефону **500** (с мобильного).
Достаточно указать свой номер и модель телефона!



№20. Starcraft: Brood War

Что: Одна кампания, десять карт, десяток сценариев
Где брать: Игровая зона III



▲ Кампания Newrand Citadel

В этом месяце для всех поклонников Starcraft мы приготовили очень интересную кампанию под названием **Newrand Citadel**. Ее сюжет повествует о новом витке войны между землянами, зергами и протоссами. Надо сказать, что кампания вышла довольно давно — еще в те далекие времена, когда практически каждый игрок пытался сделать свой набор сюжетно связанных миссий, однако не снискала популярности среди геймеров. Однако совсем недавно Newrand Citadel была переделана и теперь щеголяет новой графикой, озвучкой, харизматичными героями и множеством интересных миссий, созданных с использованием толково расставленных триггеров. Очень увлекательная кампания. Настоятельно рекомендуем сыграть.

По соседству с этой модификацией также лежит десяток отличных мультиплеерных карт и, опять-таки, десяток не менее качественных одиночных сценариев.

№21. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: Три модификации, девять карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Epic Minas Tirith

Лучшее дополнение нынешней подборки — **Epic Minas Tirith 1.5**. По замыслу автора модификация должна была сделать игру такой, какой она и должна была получиться изначально — с эпическими армиями, более масштабными и стремительными сражениями. Мод включает новое игровое меню — теперь в нем красуется Минас-Тирит.

Также вас ждут модификации **The War of Wars 2**, **Imrahil** и девять новых карт.

№7. FIFA Football 2005

Что: Три программы, двенадцать патчей, девять комплектов форм
Где брать: Игровая зона II

В этом месяце на диске вас ждет целая



ТЕМА КОМПАКТА

Quake III Arena: Модификация Tremulous

Название: Tremulous ♦ Игра: Quake III Arena ♦ Разработчик: Timbo ♦ Что нового: Геймплей, персонажи, строения, карты, режимы игры ♦ Размер: 85 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

CD + DVD

Модификация **Tremulous** привносит в **Quake III Arena** элементы real-time-стратегии. И хотя идея далеко не нова, на этот раз она была реализована весьма достойно.

Итак, в начале каждого раунда игроки делятся на две команды и выбирают, за какую расу играть. На выбор либо люди, либо чужие. Те, кто выступает за землян, получают бонусы за каждого убитого «чужого», которые идут на всяческие апгрейды и покупку новых пушек. Ну а чужие, в свою очередь, получают бонусы за истребление людишек, а также развиваются и мутируют в новые, более смертоносные классы.

Теперь о неотъемлемой части большинства RTS — базах. Их должны возводить игроки обеих команд. Всего в Tremulous насчитывается 16 различных сооружений: в одних можно лечиться, в других — закупать новые предметы, в третьих — новые стволы. Кроме того, можно строить защитные сооружения вроде автоматических турелей, защитных

башен и тому подобного. Однако самые важные постройки — те, которые позволяют респауниться. Понятно, что такие здания нужно охранять как зеницу ока, иначе погибшие товарищи не смогут вернуться в игру и команда проиграет.

В общем, Tremulous — хорошо продуманная модификация с весьма увлекательным геймплеем. Любители увлекательных сетевых побоищ — не пропустите!



▲ Премьер-лига России. Сезон 2005

обойма патчей, объединенных под названием «Премьер-лига России. Сезон 2005». Здесь и новая версия самой лиги, и озвучка фамилий игроков во время матча комментаторами, и комплект лиц для ряда футболистов, и оригинальные загрузочные экраны, и свежие базы данных игроков.

Также мы выкладываем новую версию «Украинской лиги 2005» со всеми обновлениями и аддонами, формы для девяти известнейших европейских клубов, необходимые программы и другие интересные дополнения. Любители виртуального футбола — не проходите мимо!

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: Две модификации, десяток карт
Где брать: Игровая зона III

Самая удачная карта нынешней подборки — **Kasyr Lutien**. В ней воссоздается атмо-



▲ Карта Kasyr Lutien Winter Assault

сфера грядущего аддона для **Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault**. Карта рассчитана на шестерых игроков. Сделана она с завидным вниманием к деталям, отлично сбалансирована и в целом проработана весьма старательно.

В нагрузку мы положили еще девять карт, а также модификации **DOW Pro** и **Half Scale**.

№17. Pro Evolution Soccer 4

Что: Пять программ, одно руководство, 46 комплектов форм, два набора бустов
Где брать: Игровая зона II

В нынешней подборке вас ждет в общей сложности 46 комплектов форм лучших мировых команд. Особо отметим набор **PES Kits**, собранный отечественными поклонниками **Pro Evolution Soccer 4**. В нем есть формы для всех самых популярных европей-



▲ Российская премьер-лига 2005

ских клубов.

Плюс на диске для PES4 есть небольшой набор программ, два комплекта бутсов и толковое руководство по настройке управления.

№2. Act of War: Direct Action

Что: Двенадцать карт.
Где брать: Игровая зона I

Лучшая карта нынешней подборки —



▲ Карта Sunrise Surprise

Sunrise Surprise. Рассчитана она на четырех игроков. Местом действия выбран красивый тропический остров. Карта отлично прорисована, хорошо сбалансирована и в целом проработана весьма качественно — сразу видно, что автор старался.

Не пропустите и другие одиннадцать карт: **Forest Assault, Blood Sky Warzone, Canal Way, Mike vs. Marcus, Island Wars, 4 Corners of the Earth, Stalled Down, Race Base, Battle in Egypt, Desert Town II** и **Hilltops.**

№16. Operation Flashpoint

Что: Тринадцать дополнений.
Где брать: Игровая зона II

В этой подборке уделите особое внима-



▲ Дополнение JAM

ние дополнению **JAM**. Авторы игровых дополнений часто делают различные модификации одного и того же оружия, например винтовки M16. Как известно, бойцы в Operation Flashpoint не могут обмениваться патронами, даже если они вооружены одинаковыми стволами. Модификация **JAM** полностью устраняет эту оплошность. Также она изменяет характеристики оружия и меняет некоторые

текстуры на более качественные.

№11. Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

Что: Шестнадцать дополнений.
Где брать: Игровая зона II

Прежде всего обратите внимание на кол-



▲ Набор мечей ситхов Sith Lightsabers

лекцию мечей под названием **Sith Lightsabers**, обладающих уникальными разноцветными лезвиями. Заменены модели всех мечей, которые требуют от владельца быть темным. Иметь такую сабелку может только хорошо подготовленный боец, потому что мечи требуют недюжинных умений в области фехтования. Но это с лихвой окупается их боевыми качествами.

Также не пропустите дополнения, которые позволяют выбирать новых персонажей, коллекцию новых джедайских роб **Jedi Armor**, наручи, которые перенесут вас на боевую арену **Stcs Arena**, новые текстуры для темных персонажей **Dark Theme Reskin** и **PSpartyDStrans** и десяток других дополнений.

№13. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: Четырнадцать плагинов.
Где брать: Игровая зона III



▲ Плагин Slofs Goth Shop

Продолжаем радовать вас всевозможными плагином для этой нестареющей игры. Гвоздем подборки стал плагин **Slofs Goth Shop**. Он добавляет в игру небольшой магазинчик, который торгует различными готическими предметами одежды. Одежда сделана с нуля (ничего похожего в игре вы не найдете) и очень разнообразна. Здесь можно найти кожаные штаны, кожаные куртки, необычные головные уборы, разнообразные плетки и прочие средства пыток. На десерт мы припасли вам еще 13 плагинов.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Модификация для Commandos 2: Commandos 2 — Destination Paris

После установки этого мода ваши подопечные обретут новые способности, добавится множество уникальных врагов, отменная музыка и — да-да! — новая кампания, которая состоит аж из десяти полноценных уровней. Словом, доставайте из чулана порядком запылившихся **Commandos 2**, ставьте мод и наслаждайтесь игрой.

Бонус №2. Три модификации для игры «В тылу врага»

Три отменных мода для игры «В тылу врага». Модификации улучшают оружие, делают сражения более реалистичными и улучшают внешний вид многих бронемашин.

Бонус №3. Карта для Warcraft III — Terenas Stand

Понятно, что пока все добропорядочные граждане в выходные веселой гурьбой отправляются на пикники и дачи, сотрудники **Blizzard** запираются в своем офисе и с фанатичным блеском в глазах выпиливают очередную карту для своего бессмертного детища. Получите и распишитесь — очередная карта для Warcraft III — **Terenas Stand**. Работа на «ять», играть в нее одно удовольствие.

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Финальная версия модификации для Unreal Tournament 2004 — Red Orchestra V3.3: Combined Arms



Мы долго думали, есть ли смысл тратить почти 700 мегабайт на последнюю версию этой шикарной модификации, и в итоге пришли к выводу, что да — смысл есть.



— НЕ ХОЧУ ПРОПУСТИТЬ ЭТОТ ЗВОНОК!
— ЗАДЕЙСТВУЙ «ГОЛОСОВУЮ ПОЧТУ»

...и в твоём мобильном заработает круглосуточный секретарь. Ты не потеряешь ни одного звонка, даже если линия занята или твой мобильный выключен.

Если у тебя тариф серии ЛАЙТ*, подключи «Голосовую почту» прямо сейчас, набери команду *105*4*3*1# ©. Если у тебя контрактный тариф, набери команду *105# © и следуй подсказкам меню.

*Для тарифных планов серии ЛАЙТ: «Единство», «Рубльчик», «О'ЛАЙТ», «ПРОСТО», «ТОС», «ИНСЛАЙТ», «СМАЙЛ», «УЛЬТРАЛАЙТ».



Итак, перед вами последняя версия лучшего мода для UT2004 — **Red Orchestra**. Суть модификации в том, что действие игры из фантастического будущего переносится на поля сражений Второй мировой войны. Полностью переработан арсенал: к вашим услугам легендарные ППШ и «шмайсеры», винтовки «Маузер», пистолет «ТТ» и еще целый ворох оружия того времени. Разумеется, геймплей тоже был основательно переработан, теперь перед вами не аркадно-безумный UT2004, а довольно сложный тактический симулятор. Ну а графическая часть UT2004 была переделана настолько, что постоянно возникает ощущение, будто ты играешь совсем в другую игру.

В последней на сегодняшний день версии вас ждут новые классы персонажей, пара свежих стволов, а также ворох оригинальных карт. Исправлено множество самых разных ошибок, багов и глюков.

Unreal Tournament 2004 — Патч к модификации Unreal Tournament 2 Conversion

Патч для мода (см. «Тему DVD» в предыдущем номере журнала), превращающего UT2004 в самый первый **Unreal Tournament** образца 1999 года. Вносит несколько очень ценных изменений и прямо-таки обязателен к установке.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Бесплатная игра NTE: Strike and Retrieve



▲ Карта Sunrise Surprise

Американские военные моряки последовали примеру своих сухопутных товарищей, отметившихся игрой **US Army**, и издали собственный экшен про морские сражения. Действие происходит в будущем. В глубинах океана поселились страшные монстры, и вашу подлодку направляют для ликвидации возможной угрозы человечеству. Аркадный геймплей потребует от вас максимум сосредоточенности. Благодаря этому игра получилась увлекательной и интересной.

ВЕСЕЛОСТИ

Популярная забава про сантехника из глубокой древности. Времена тогда были волшебными, да и под стать. То прекрасная волшебница попросит починить волшебный трубопровод, то эльфы, то еще какие-то нескладные товарищи. Процесс восстановления магических потоков сопровождается чарующими звуками музыки.

ТЕМА DVD

Command & Conquer: Generals — Zero Hour: Модификация Holland

Название: Holland ♦ Игра: Command & Conquer: Generals — Zero Hour ♦ Разработчик: Holland Mod Team
♦ Что нового: Сторона конфликта, юниты, генералы ♦ Размер: 200 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Модификация под говорящим названием **Holland** добавляет в Command & Conquer Generals новую сторону — понятное дело, Голландию, за которую вы сможете играть. Надо отметить, что новый участник конфликта сделан на удивление качественно. Во-первых, голландская армия у разработчиков мода получилась сильной в технологическом плане. Ее техника, словно Тузик грелку, рвет американские танки, а пехота, вооруженная некими, судя по всему, фантастическими автоматами, буквально в мелкий фарш шинкует солдат противника. И это еще не все. Постройки голландцы возводят с какой-то нечеловеческой скоростью, и пока враг только будет закладывать фундамент, например, танковому заводу, голландцы уже отгрохают пару десятков этих самых танков и начнут активное наступление.

Кроме того, у голландской армии есть несколько генералов, которые обладают просто-таки дьявольскими талантами, благодаря которым можно раздавить чуть ли

не любого противника!

Отдельно стоит сказать о графике, которая получилась на удивление неплохой. Симпатичные модели юнитов, недурственные портреты генералов.

В общем, настоятельно рекомендуем установить модификацию **Holland** и показать всяким там американцам, что настоящая гроза мира — вооруженные силы Голландии.



▲ У магов горят трубы, срочно помогите им.



Покончив с капитальным ремонтом, переходите к следующим играм: «Пакмания III», «СНЕЖОК», «Охотник за сокровищами», **Water Bugs**, **Wheel Racer**, **Bloomin Gardens**, **King of the Hill**, **Reel Gold**, **Wheels of Salvation** и **Zen**.

DEATHZONE

Counter-Strike: Source

Что: Четыре карты, восемь скинов оружия, три модели оружия, шесть скинов игрока, две модификации
Где брать: DeathZone

Очередная увесистая подборка для **Counter-Strike: Source**. В ней вы найдете шесть красивых скинов для моделей игроков, включая «шкурку» **Gao CT**, автор которой



▲ Карта de_the_matrix



придал человеческое лицо контртеррористам. Также вы сможете поиграть на четырех новых картах, в которые входит масштабная карта **de_the_matrix**. Следуя за белым кроликом, вы найдете восемь скинов для оружия, три качественных модели и две модификации — **Muzzle Flashes** и **Blue Hud**.

Call of Duty: United Offensive

Что: Две модификации, десять карт
Где брать: DeathZone

Wilsum — великолепная карта, на создание которой у автора ушло несколько месяцев. Игрокам, выступая за американских либо немецких солдат, предстоит сразиться в одном из живописнейших европейских городков. Дизайн радует глаз, четко выверенный баланс, поддержка до 30 игроков в режимах



▲ Карта Wilsun

Deathmatch, Team Deathmatch, Search & Destroy и Domination — всем этим наделена эта карта. Рекомендуем!

Не пропустите и девять других карт, а также модификации Grenade Wars и Freedom Mod Lite.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



Прошедший месяц ознаменовался очередной игровой выставкой, куда наведалься наш главред Александр Кузьменко. Выставка эта проходила в славном городе Лейпциге и называлась Games Convention 2005. На диске вас ждет полный фоторепортаж, приправленный комментариями Александра, а также скриншоты самых ожидаемых и интересных игр, продемонстрированных на выставке.

Там же, в «Первых руках», вы найдете freeware-версию аркады Stargunner. Графика там простая, но это с лихвой окупается захватывающим геймплеем.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД



Разработчики как с цепи сорвались и за отчетный период списали сразу целых два весьма перспективных проекта. Во-первых, смертью храбрых пала MMORPG под названием Shenmue Online. Затем скончалась Gauntlet: Seven Sorrows, PC-версию которой закрыли после того, как из Midway ушли Джош Сойер и Джон Ромеро. На диске вас ждут скриншоты и несколько видеороликов из этих игр.

ПАТЧИ

Нынешняя подборка исправит недоделки и огрехи в шести играх. Самым заметным изменением подвергнется 3D-экшен «Чистильщик». После обновления он порадует вас мультиплеерным режимом, собранным заново первым уровнем, повышенной стабильностью, бенчмарками и улучшенной поддержкой шейдеров 2.0.

Вот полный список патчей, которые ждут вас на диске.

- ☐ **День Победы 2**
Версия 1.02. Наш рейтинг: 5/5
- ☐ **Чистильщик**
Версия 1.4. Наш рейтинг: 5/5
- ☐ **Metalheart: Восстание репликантов**
Версия 1.03. Наш рейтинг: 4/5
- ☐ **Dungeon Siege II**
Версия 2.1. Наш рейтинг: 3/5
- ☐ **Князь тьмы. Подземелье Анкарии**
Версия 2.24. Наш рейтинг: 4/5
- ☐ **The Settlers: Heritage of Kings**
Версия 1.05. Наш рейтинг: 5/5

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что мы не знаем, сколько свободного места останется на CD/DVD после того, как журнал уйдет в печать, а значит, на дисках могут оказаться и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи.

ROME: TOTAL WAR — BARBARIAN INVASION



Жанр: Стратегия ♦ **Разработчик:** The Creative Assembly ♦ **Издатель:** SEGA ♦ **Похожесть:** Medieval: Total War, Medieval: Total War — Viking Invasion, Rome: Total War, Shogun: Total War, Shogun: Total War — The Mongol Invasion ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Две битвы ♦ **Размер:** 198 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Дополнение к величайшей стратегии в истории игр уже на подходе. В этой демо-версии вы сможете попробовать все ее новшества. В игре представлено четвертое и пятое сто-

летие от Р.Х. Римская империя уже разделилась надвое, судьба западной ее части висит на волоске. Европу замучили орды гуннов. В демо-версии две битвы: первая полумифическая (король Артур сражается с саксонскими варварами, которые грозятся снова свергнуть его страну в языческий мрак), вторая посвящена сражению объединенной армии римлян с германцами и гуннами.

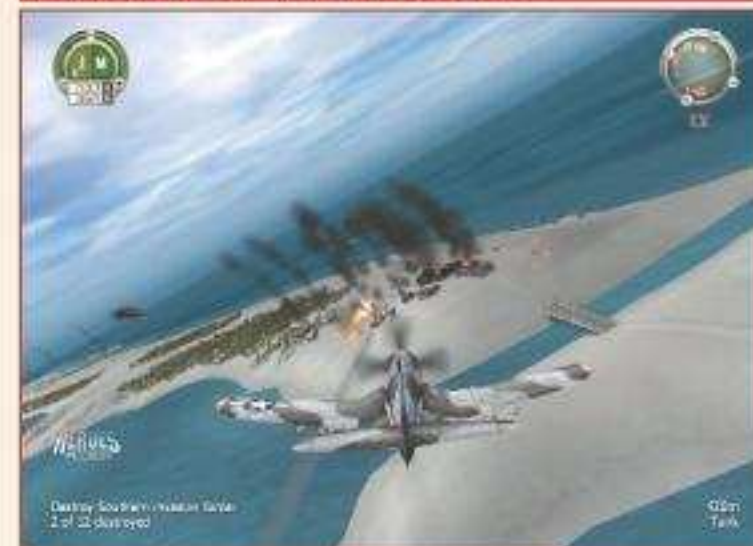
FIFA 06



Жанр: Футбольный симулятор ♦ **Разработчик:** EA Canada ♦ **Издатель:** Electronic Arts ♦ **Похожесть:** FIFA 2005, FIFA 2004, FIFA 2003, FIFA 99 ♦ **Системные требования:** CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Стадионы Millennium и Azteca, команды МЮ, «Милан», «ПСЖ», «Барселона» и «Бавария» ♦ **Размер:** 224 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Осень. В виртуальной реальности вслед за реальностью обыкновенной открываются спортивные сезоны, а издательство Electronic Arts представляет новую FIFA. В демо-версии можно сыграть за одну из пяти команд. О геймплее распространяться не будем — он и так наверняка известен всем и каждому.

HEROES OF THE PACIFIC



Жанр: Аркадный авиасимулятор ♦ **Разработчик:** IR Curus Interactive ♦ **Издатель:** Codemasters ♦ **Похожесть:** Secret Weapons

МЕГАФОН PRO

— Эй, а где все?
— Открой для себя услугу «АОП 2.0» — и будешь в курсе!

Ты сможешь узнать в любой момент, где твои друзья или родные, и даже увидеть их на электронной карте. Если захочешь, ты будешь получать эту информацию регулярно — по расписанию. Увидел, что друзья рядом? Можно встретиться!

Информация и подключение — на сайте
АОП.MEGAFONMOSCOW.RU



Over Normandy, Crimson Skies ♦ **Системные требования:** CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Три одиночных миссии, одна карта для мультиплеера ♦ **Размер:** 329 Мбайт ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Новый аркадный авиасимулятор в духе игры **Secret Weapons Over Normandy**. Действие происходит в затертые всеми игроками 1940-е годы. Ваш подчиненный служит летчиком на Тихом океане.

GT Legends



Жанр: Гонки ♦ **Разработчик:** SimBin Development Team ♦ **Издатель:** 10 Tackle Studios ♦ **Похожесть:** Need for Speed Underground ♦ **Системные требования:** CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Одна трасса ♦ **Размер:** 275 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Новая игра из серии GT Legends посвящена истории знаменитых соревнований GT.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера руководства и прохождения публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.



ТЕМА DVD

Unreal Tournament 2004: Модификация Strike Force 2004

Название: Strike Force 2004 ♦ Игра: Unreal Tournament 2004 ♦ Разработчик: Strike Force Team

♦ Что нового: Геймплей, графика, модели оружия и персонажей, карты ♦ Размер: 351 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Одна из лучших модификаций для UT2004 добралась и до нашего диска. Собственно говоря, **Strike Force 2004** в корне меняет UT2004, перенося действие из фантастического будущего в суровые реалии сегодняшнего дня. Выбрав, за какую сторону играть (террористы или полицейские), вы отправляетесь громить супостатов из вполне себе современных автоматов, пистолетов и пулеметов. Все тутотшные шоу до боли в печенке напоминают непотопляемый Counter-Strike, сделанный на отменном движке UT2004.

Геймплей — привычный. Перед каждым раундом закупаемся оружием, боеприпасами и броней, после чего начинаем бегать по карте, высматривая добычу. Выбор оружия — широкий. Тут тебе и несколько видов пистолетов, и автоматы, и снайперские винтовки, а также ус-

трашающего вида пулеметы, с помощью которых милое дело выкашивать противника.

Графика, понятно, выше всяких похвал. Вас ждет нестыдная детализация моделей персонажей и оружия, отлично сделанные карты и превосходные спецэффекты.



Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из августовского номера «Лучших компьютерных игр»:

Area 51, Dungeon Lords, Grand Theft

Auto: San Andreas, Parkan II, Psychonauts, Restricted Area, Still Life, SuperPower 2: Глобальная стратегия, The Bard's Tale

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.



ПРОГРАММА «МОБИКОН» НА НАШЕМ ДИСКЕ!

CD + DVD



Объем мобильного контента растет не то что по часам, а по минутам! Как из рога изобилия появляются новые игры, заставки и мелодии. Понятно, что в таком бурном море не так-то легко разобраться, что к чему. Поэтому мы решили создать программу «Мобикон», которая, мы уверены, станет вашим верным компасом в огром-

ном океане мобильного контента.

Итак, «Мобикон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интуитивно понятный интерфейс «Мобикона» превратит поиск желаемой игры, мелодии или картинки в приятное и совсем ненапрягающее занятие. Ну а в самой программе вы найдете почти две тысячи мелодий, картинок, заставок и Java-игр. Причем, что важно, в «Мобиконе» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, а в наличии есть отличная система поиска по модели телефона.

В «Мобиконе» вас ждут:

— более двухсот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.;



— в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы;

— на выбор более пятисот MP3-мелодий, которые поделены на одиннадцать категорий;

— огромный выбор картинок и заставок: анимированные и игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое;

— более четырехсот полифонических мелодий. Чтобы начать работу с программой, нужно всего лишь сначала установить, а затем запустить приложение.

Присоединяйтесь!

ВИДЕОМАНИЯ

- EAST FRONT: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА
- КАК СОЗДАВАЛСЯ PRINCE OF PERSIA 3
- STARCRAFT: GHOST — ИНТЕРВЬЮ
- PRE-PORTVIEW: RESIDENT EVIL 4 — ЧАСТЬ 2
- ПИТЕР МОЛИНЕ & CO. О BLACK&WHITE 2
- ВИДЕОНОВОСТИ — ОКТЯБРЬ 2005

ТЕМЫ КОМАНДА

- BATTLEFIELD 2: MERCENARIES
- WARCRAFT III: THE TALES OF RAVENHAWK
- QUAKE III ARENA: TREMULOUS ТЕМЫ DVD
- S&C: GENERALS — ZERO HOUR: HOLLAND
- UNREAL TOURNAMENT 2004: STRIKE FORCE 2004

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

- №1. ТрехМания Sunrise
- №2. Act of War: Direct Action
- №3. Battlefield 2
- №4. Command & Conquer: Generals — Zero Hour
- №5. DOOM 3
- №6. Far Cry
- №7. FIFA Football 2005
- №8. GTA: San Andreas
- №9. Half-Life 2
- №10. Heroes of Might and Magic: the Old Republic II — The Sith Lords
- №11. Star Wars: Knights of the Republic II — The Sith Lords
- №12. Mafia: The City of Lost Heaven (Mafia)

- №13. The Elder Scrolls III: Morrowind
- №14. Neverwinter Nights
- №15. Need for Speed Underground
- №16. Operation Flashpoint
- №17. Pro Evolution Soccer 4
- №18. Rome: Total War
- №19. Silent Hunter III
- №20. Starcraft: Brood War
- №21. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- №22. The Sims 2
- №23. Unreal Tournament 2004
- №24. Warcraft III
- №25. Warhammer 40 000: Dawn of War

Бонусы «Игровой зоны»

- Бонус №1. Модификация для Commandos 2: Commandos 2 — Destination Paris
- Бонус №2. Три модификации для игры «В тылу врага»
- Бонус №3. Карта для Warcraft III — Terenas Stand

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГБОЗДЬ НАБОРА

СВЕЖАТИНА!

- Active Desktop Calendar 5.6, Allway Sync2.9.43, Check & Get 2.0.2, Futures Imager 5.3.1, Hare 1.5.1, Poweroff 3.0.1.3, ReGet 4.2, TaskSwitchXP Pro 2.0, Translifer 1.0.2, SizeMe 1.3.2, SSMS 2.5, Unlocker 1.7.1, WinnerGameCheater 2.70

К статье «Сам себе режиссер»

- DScaler, SnappySoft, XmediaStorm, WinDV, Game Cam и Growler Gun Cam, VideoInspector, EnhanceMovie, iMeXoR, Movie Snapshot, OE Super Resolution и Avi

- Maker, Adobe Premier, Ulead Video Studio, Video Edit Magic, VirtualDub, AviSynth, AvisynthEditor, 123 Video Converter, Solveig Multimedia AVI Trimmer, EasyMP3, Ultra Video Splitter, Ultra Video Joiner, Subtitle Workshop, Subtitles modifier и SubCrawler, PSX Multi Converter, PspPlay, PlayStation Portable

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

- Ad-Aware 1.06, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdxCleaner 4.3, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.63 (в комплекте с D-Fend 2.0.62), Fraps 2.6.3, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Lite 5.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.34, Light Alloy 3.3, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.12, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player 10, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 5.5a, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, WinAmp 5.0.93, WinRAR 3.50 beta 7

ПО ЖУРНАЛУ

Виртуальный

- Mage Knight, Dungeons & Dragons, AD&D, Mage The Awakening, White Wolf Games, Acquire, «Небожител», «Берсерк», Magic: The Gathering, база карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- Area 51, Dungeon Lords, Grand Theft Auto: San Andreas, Parkan II, Psychonauts, Restricted Area, Still

Life, SuperPower 2: Глобальная стратегия, The Bard's Tale

ДЕМОВЕРСИИ

- Rome: Total War — Barbarian Invasion
- IFA 06
- Heroes of the Pacific
- GT Legends
- «Блицкриг 2»
- Starship Troopers

БАТЧИ

- «День Победы 2», «Чистильщик», «Metalheart: Восстание рептикантов», Dungeon Siege II, «Князь тьмы. Подземелье Анкарии», The Settlers: Heritage of Kings

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

- Видеокарты
- ATI Catalyst 5.8, NVIDIA ForceWare 77.77
- Звуковые карты и кодеки
- RealTek AC'97 3.76 DVD
- Системные утилиты, RealTek HDA 1.26

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

- Новые версии модификаций: Classic Doom, Red Orchestra: Combined Arms, UT2004 — патч к модификации Unreal Tournament 2 Conversion

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

- Shenmue Online, Gauntlet: Seven Sorrows

КИБЕРСПОРТ

- Коллекция Dow-Replays.de, CKCG 2005, Rendezvous 2005, ASUS Summer 2005, Europe Quakers Invite

Киберспортивный софт:

- Advanced Warcraft 3 Configurator, BattelLauncher 1.0.1, CSE Demoplayer 3.2A, Demos Menu 1.12, rK's DemoWatcher 1.5, Seismovision 2.28, SK Player 1.1, Tourney Master 2.1, WCAutoSave 1.3

К статье «Любителям вход воспрещен» (про-моды)

- Challenge ProMode Arena 1.32, UTComp 1.6a, PK++ 1.0.1.64

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- Фотоотчет Games Convention 2005 и презентации Call of Duty 2, freeware-сервис аркады Slargunner

ИНТЕРЕСНОСТИ

- Бесплатная игра NTE: Strike and Retrieve

© ИГРОМАНИЯ



Dungeon Siege



Всё о фэнтези и фантастике
ЧИТАЙТЕ В ОКТЯБРЕ



НИНДЗЯ
Воинство
тени



Врата миров: DOOM
Приключения
в марсианском аду



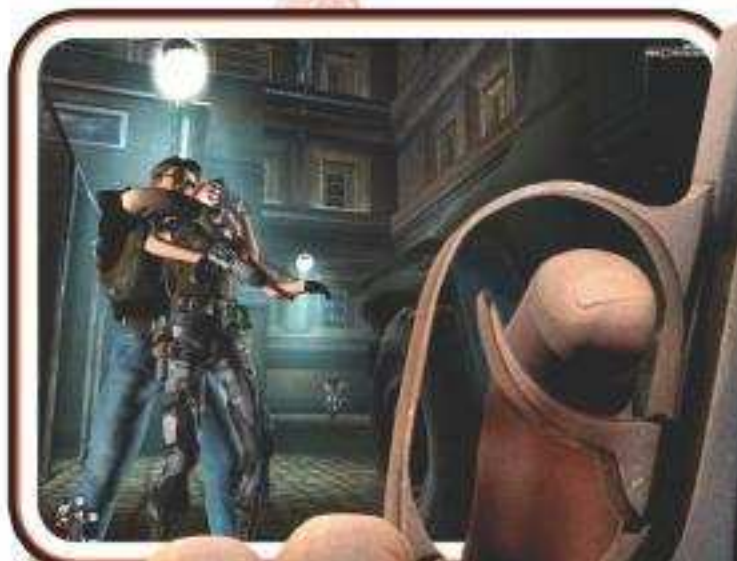
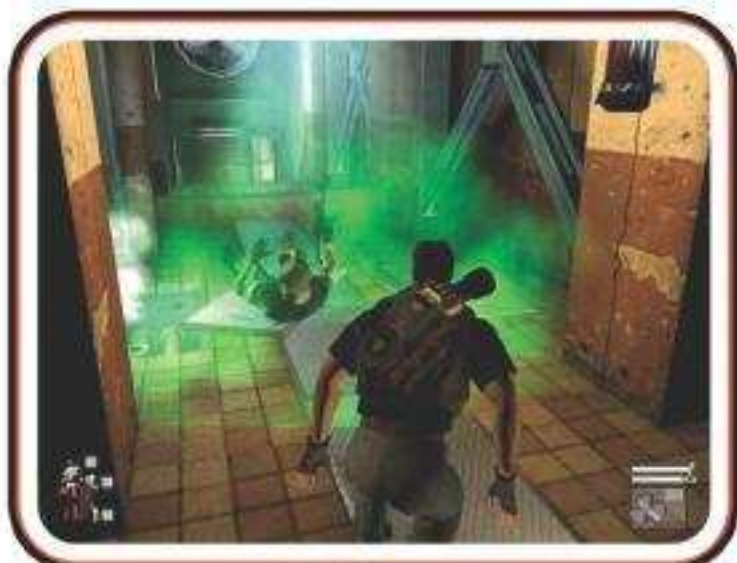
DRAGONLANCE
Магия
«Саги о Копье»

Культовое аниме на DVD:



«МАНУСКРИПТ НИНДЗЯ»

Акелла



СОЛО В ЖИВЫХ

Американский журналист Мэттью Картер отправляется в СССР. В чуждой стране репортер волею случая оказывается в центре заговора по организации государственного переворота. Герой попадает в руки КГБ - ночного кошмара каждого истинного американца. Личные вещи изъяты, журналист избит, и его ждет суровое наказание за профессиональное любопытство.

Удастся ли герою ускользнуть от элитных советских спецслужб, вырваться на свободу и завершить свой сенсационный репортаж... или хотя бы выжить?

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ★ место действия - СССР середины 80-х
- ★ способ действия - все возможные методы шпиона
- ★ цель действия - **ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ**



© 2004 Mindware Studios s.r.o., licensed exclusively to DreamCatcher International Inc. Published by DreamCatcher Europe. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (095) 363-4612.
 E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ОСЕННИЙ СЕЗОН



Приветствую!

Прошлый номер, как вы могли заметить, получился весьма неожиданным. Даже для нас самих. Не успел я пожаловаться на затишье в игровой индустрии, как сразу после отправки журнала в печать началась настоящая информационная лавина из самого что ни есть блокбастерного материала. Мы с ней справились максимально оперативно и за неделю подготовили огромное количество материалов. Многие даже не влезли на DVD, и я раз десять пожалел, что уступил часть места коллегам из CD-мании. Одновременно было проведено несколько экспериментов — появление HDTV-видео и продолжитель-

ных геймплейных роликов с нашими комментариями. Оба признаны успешными. HD-видео сейчас очень мало, и мы конечно же будем выкладывать все появляющиеся ролики в этом формате.

Если помните, в прошлом слове редактора я упоминал о нашем новом секретном проекте. Так вот, запуск его перенесен на месяц, но мы по-прежнему усиленно над ним работаем. Собственно, именно поэтому о нем пока не говорим напрямую — лучше представить его вам, когда все будет готово. Следите за новостями в Сети.

В этом номере вас ждет продолжение материалов по Black&White 2, Prince of Persia 3 и

Resident Evil 4. Также Starcraft: Ghost вернется. Наш старый друг Гейб Ньювелл, создатель Half-Life, расскажет, что думает о главной игре Лейпцига — Dark Messiah of Might and Magic, а мы отправимся в Воронеж и посетим стены знаменитой компании «они сделали Kreed» «Бурт» и посмотрим на их новый проект. Да, это опять экшен. Но на этот раз, вроде, нормальный. На этом все — до встречи!

P.S. На этот раз у нас нет врезки «Работа над ошибками» — прогресс!

Антон Логвинов

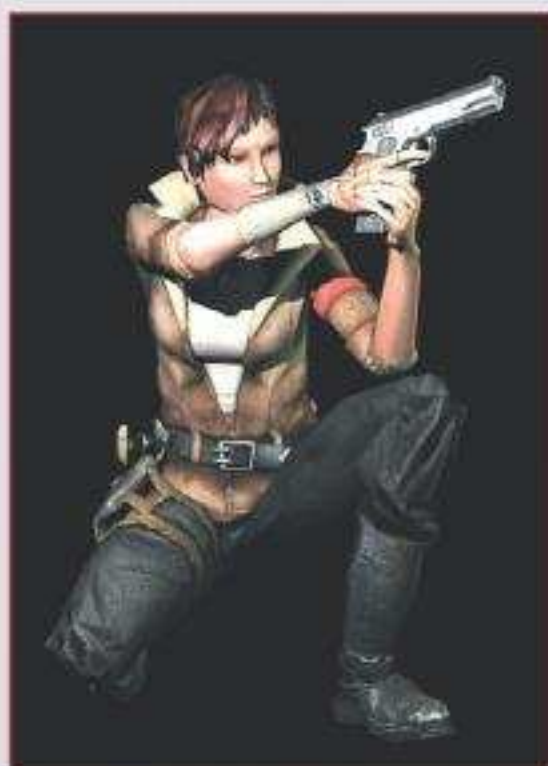
редактор «Видеомании»
video@igromania.ru

РЕПОРТАЖИ

East Front: Неизвестная война



Мы отправились в Воронеж по приглашению компании «Бурт» и посмотрели практически финальную версию их нового эк-



шена East Front. Альтернативная история, треш-стилистика, Вторая мировая — масса взрывов и скриптов. В прошлом номере вы могли

прочитать статью в рубрике «В центре внимания», а теперь к вашим услугам полноценный видеосюжет. Можете увидеть Восточный фронт, так сказать, собственными глазами.

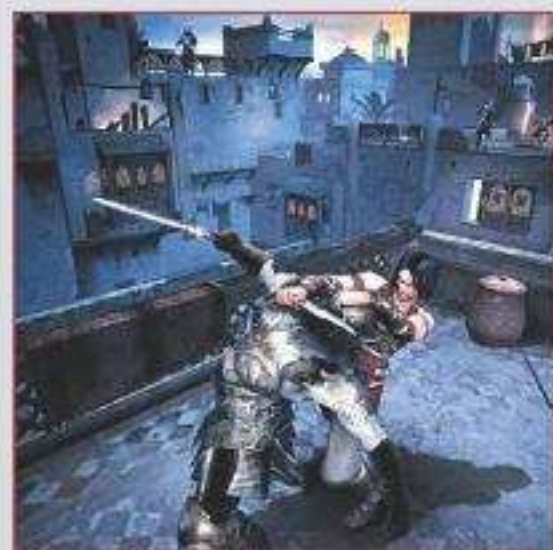


Как создавался Prince of Persia 3

Prince of Persia 3 почти на при-



лавках. Принц готовится отправиться в свое третье приключение, наполненное массой стиля, экшена и отрубленных голов. Во второй части фильма о создании игры речь пойдет о сюжете и персонажах. О принце, темном принце и Кайлине.

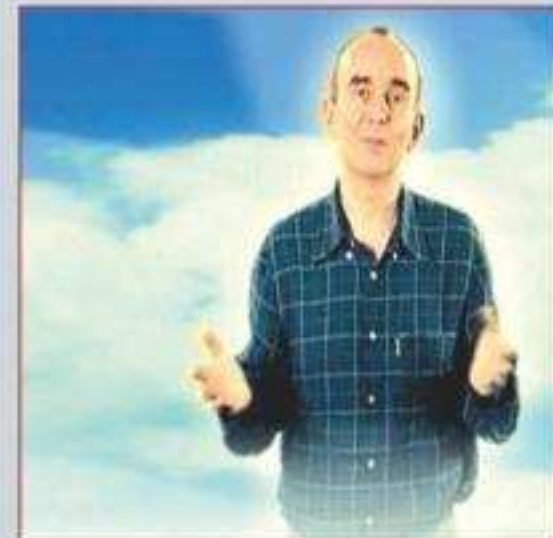


Starcraft: Ghost — Интервью

Интервью с создателями многострадального проекта во вселенной одной из самых популярных игр всех времен и народов. Каким будет Starcraft: Ghost, до сих пор неясно.

Питер Молине & Co. о Black&White 2

Питер Молине собственной персоной, Рон Миллан и другие



сотрудники Lionhead продолжают свой рассказ о новом Black&White. Прямо с небес на ваши мониторы. Во второй части материала речь пойдет о существах, волшебстве, а финал будет не совсем обычным для такого рода сюжетов.

HDTV-ВИДЕО

Новые видеоролики в суперкачестве. Рассказ о технологической демке фэнтези-экшена Project Offset, кадры из многообещающего Elveon и великолепного Dark Messiah.



РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Лучшие рекламные ролики из мира игр. Смешные и серьезные. Главное — об играх.

PRE-PORTVIEW

Resident Evil 4

Материал, который мы делаем по многочисленным просьбам читателей. Фанаты этого франчайза буквально умоляли нас сделать видеобзор RE4 еще со времен выхода японской версии игры. Это неудивительно — ведь первая PlayStation была в России народной консолью, и именно с нее многие перебрались на родную нам PC-платформу. Так что культовость Resident Evil в нашей стране не знает границ. Да и

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу VobSub.



«Акелла» со дня на день выпустит первые три «Резидента» на русском языке. В общем, мы подумали — почему бы и нет. Кстати, даже если вы никогда не любили эту серию, советуем обратиться на материал пристальное внимание — новое творенье Сарсом не менее монументально, чем, скажем, Half-Life 1/2. Такие игры появляются очень редко. В прошлый номер материал не попал из-за нехватки места — исправляемся.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Final Fantasy VII: Advent Children



Новый трейлер долгожданного FF-фильма. Масса новых кадров и зубодробительный экшен.



Doom: The Movie — HDTV-трейлер

Авторы кинофильма про Doom явно перепутали его сце-



нарий и декорации с Resident Evil. Не хватает только Миллы Йовович на переднем плане. Зато трейлер в идеальном HD-качестве. Смотрите и наслаждайтесь картинкой из кинотеатра.



BloodRayne

Новый ход знаменитого немецкого режиссера Уве Болла. Боюсь, если так и дальше будет продолжаться, то его ждет судьба директора «Центра американского английского».

ВидеонОВОСТИ — Сентябрь

Очередной выпуск видеонОВОСТЕЙ с кадрами из Brothers in Arms: Earned in Blood, Vietcong 2, Huxley, GUN и других.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие не стоит, но ужимать двадцать минут в 1 Мб тоже не стоит.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству размещаемых в «Развлекательном канале».

Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!

ОРГАНИЗАТОРЫ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР



ИГРОВОЙ ФЕСТИВАЛЬ «ЦИФРОВОЙ МИР»

В РАМКАХ

11-Й МЕЖДУНАРОДНОЙ ВЫСТАВКИ «МИР ДЕТСТВА 2005»

Игровой Фестиваль «Цифровой Мир»:

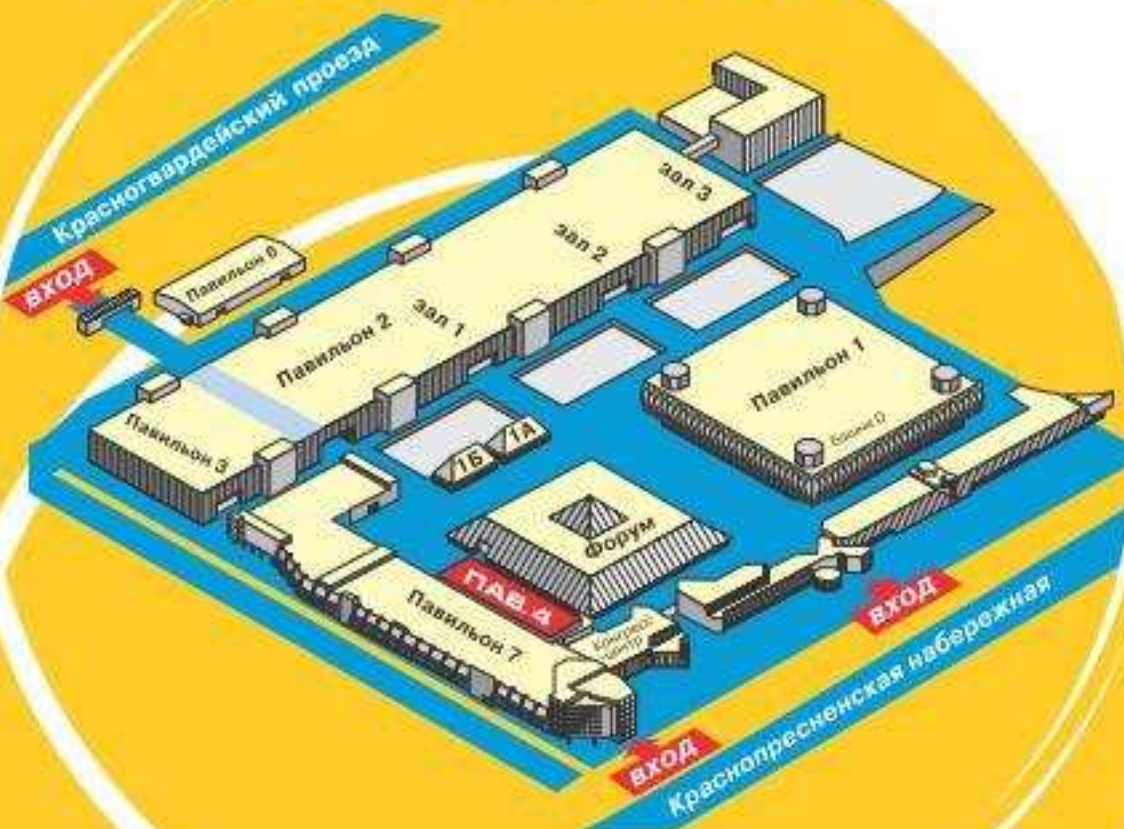
- викторины, конкурсы, турниры по компьютерным, консольным и мобильным играм
- мастер-классы по цифровому фото, веб-дизайну, сборке компьютеров
- обучающие и развивающие компьютерные программы
- новинки игровой индустрии
- последние достижения информационных и цифровых технологий

а также:

Кубок по компьютерным и консольным играм среди школьников

18-21 ОКТЯБРЯ

«ЭКСПОЦЕНТР» НА КРАСНОЙ ПРЕСНЕ
ПАВИЛЬОН № 4



КАЖДОМУ ПАМЯТНЫЕ ПРИЗЫ!

ПРИХОДИТЕ С ДРУЗЬЯМИ!

WWW.E-FOND.RU

Александр Кузьменко



МИРОВЫЕ ПРЕМЬЕРЫ! ХИТЫ!

...И ПРОСТО ХОРОШИЕ ИГРЫ!

GAMES CONVENTION 2005

134000 посетителей. 2000 журналистов. 28 стран-участников. В этом году в городе Лейпциге (страна, если кто вдруг забыл, Германия) в здании огромного выставочного комплекса Leipziger Messe собрались тысячи работников нашей с вами индустрии. На протяжении четырех дней — с 17 по 21 августа — было показано несколько сотен игр для десятка платформ, состоялось несколько мировых премьер, а также проведено бесчисленное множество семинаров и закрытых лекций.

Games Convention, некогда местечковая немецкая выставка, буквально на наших с вами глазах стремительно превращается в эдакую европейскую E3. А после того как приказала жить британская ESTC, GC, по сути, осталась единственным масштабным игрособытием в этой части земного шара (всяческие японские и азиатские выставки мы, понятное дело, не считаем — они во всех смыслах очень уж от нас далеки). В этом году в Лейпциге состоялось несколько мировых премьер, были показаны игры, которых не было даже на E3, а среди многочисленных гостей засветилось несколько индустриальных «селебритис» вроде Питера Мулине, Брюса Шелли, Била Роупера и Мишеля Анселя. В общем — все как у взрослых. И если рост продолжит-

ся такими темпами, то в следующем году у E3 появится чуть ли не равносильный конкурент.

Помимо прочего, Games Convention 2005 — это, пожалуй, еще и высочайший образец организации такого рода события. Здесь и в помине нет того хаоса, что творится в лос-анжелесском Convention Center. Мало того, 17 августа — в первый выставочный день — вход на GC'2005 был открыт исключительно для работников прессы. Вы не поверите, как было приятно работать в тихих и спокойных условиях, без толчеи и повсеместной давки на пунктах раздачи халявы. Впрочем, в остальные дни было не хуже. Журналисты и разработчики большую часть времени проводили в закрытом деловом зале, и, признаюсь, лично я в течение всех четырех дней заходил в основные выставочные холлы, только чтобы сделать пару-другую фотографий.

Из всего многообразия игр, которые нам удалось пощупать за все части тела на Games Convention, мы выбрали несколько наиболее значимых — о которых, собственно, и будет рассказано на протяжении следующих восьми страниц. Об остальных же, как обычно, мы продолжим разговор в нескольких ближайших номерах «Игромании».

Так что обязательно оставайтесь с нами!

DARK MESSIAH OF NIGHT&MAGIC

Жанр: Action/RPG
Издатель/Разработчик: Ubisoft/Arkane Studios
Дата выхода: весна-лето 2006 года

Признаюсь честно, до самых последних дней и самых финальных минут я оставался в абсолютно блаженном неведении. В папке с пресс-релизами (на немецком, конечно же, языке), которую мне вручил добрый дядька-пиарщик из **Ubisoft**, содержалась одна маленькая бумажка желтого цвета. На ней после тысяч непонятных простому смертному немецких иероглифов содержалась маленькая приписка: «13:00 — World premiere in Leipzig: brand-new game in Might&Magic universe».

Понять, что же имеют в виду издатели, — было решительно невозможно. Мировая премьера пятых «Героев» от «Нивала» уже была на E3, а ни о каких других играх в этой вселенной не было не то что новостей, но даже сколь-нибудь достоверных слухов (см., например, прошлый выпуск нашей рубрики «Горячая линия: Игры»).

В одиннадцать часов и ровно двадцать минут все стало понятно. В окрестностях стенда Ubisoft в третьем холле Leipziger Messe вдруг потухли все огни и зычный голос на чистом английском произнес: «Дамы и господа!.. Гейб Ньювелл!». На огромном мониторе, подвешенном где-то под потолком, вдруг появилась физиономия папы всея **Half-Life**. В полнейшей тишине Гейб (который за время, прошедшее после релиза главной игры прошлого года, еще поправился килограммов, наверное, на десять) вещал о том, что всегда был большим поклонником сериала Might&Magic, что ему всегда импонировала эта вселенная, что он, несмотря на свои прошлые заявления о резкой ненависти к любым проявлениям фэнтези, думает совсем не так... В общем, не буду занимать вас ненужными подробностями, друзья (тем более что полную версию обращения Гейба народу вы сможете найти в нынешнем выпуске «Видеомании»). Сразу перейду к главному.

Итак, эта самая новая игра в возрожденной вселенной называется **Dark Messiah of Might&Magic** и это будет не что иное, как экшен (!) с видом от первого лица (!!), да еще и на движке **Half-Life 2** — знаменитом Source (тут уж количество знаков «!» поставьте, пожалуйста, сами).

Честно признаться мы всей редакцией вспоминали часа два и пришли к выводу, что последним нормальным «фэнтезийным» экшеном-с-видом-из-глаз, который имел место быть в индустрии, был приснопамятный **Hexen**. А вышел он... черт, уже десять лет назад! Что же тогда Dark Messiah — возрождение жанра? Похоже на то.

Двенадцать гигантских уровней, сорок типов всевозможного оружия (мечи, булавы, копья, луки, арбалеты и тому подобное), магические заклинания, декоративные stealth-элементы. Звучит весьма неплохо! Сами разработчики (а это, между прочим, французская компания **Arkane Studios**, до этого отличившаяся весьма неплохой ролевой игрой **Arx Fatalis**) с гордостью называют свою игру «RPG с многочисленными экшен-элементами». Редакция же «Игромании», побывав на официальной презентации игры, склонна думать совсем иначе.



В такие моменты враги обычно пытаются взять нас на испуг и начинают свирепо вращать глазами.

Да вы послушайте! Сцена номер один: мы находимся на вершине некоего средневекового замка, прямо на краю пропасти. Перед глазами мечется некая фэнтезийная страхолюдина, которую для простоты мы будем называть «орком». «Орк», едва завидев нас, вскидывает к небесам пасть — долго и пронзительно рычит — после чего с воплем мчится на нас (с двуручным, между прочим, мечом наперевес). Завязывается долгая и продолжительная драка. Наш герой ловко парирует боковые удары «орка», ловко отпрыгивает от «выпадов» и периодически защищается щитом. Когда отыгран первый раунд, он переходит в наступление: иступленно колотит «орка» по всем частям тела, пытаясь нанести рубящий удар, — хитрая скотина, однако, ловко защищается. В один прекрасный момент случается так, что оба соперника в течение нескольких секунд стоят лицом к лицу, схлестнувшись ме-

чами. Из-под лезвий сыплются снопы желтых искр, «орк» какое-то мгновение довольно ухмыляется, как вдруг... Серия резких рубящих ударов — сверху, сбоку, снова сверху... враг на секунду отводит меч в сторону — и как раз в этот момент наш персонаж лихо перехватывает меч в кулаке и буквально насаживает гада на острие. Секунду покряхтев, «орк» тихо испускает дух, после чего наш герой упирается ногой в его тушку и расшитым сапогом брезгливо «счищает» тело с меча.

И после этого они называют эту игру «ролевой»! Что ж, посмотрим на сцену номер два. На этот раз мы — маг, заклинатель стихий. Родив в ладонях волшебнейшей красоты файербол, мы ловко швыряем его в соседнюю бочку. Деревянный грохот, ворох щепок и груды дымящихся осколков. Неплохо для начала. Теперь потренируемся во-о-он на той стае оживших скелетов. Два мощных броска — и взвод костяных солдат, как



Почуять паучка при помощи высокого напряжения не только эффективно, но и жутко весело.

ВНИМАНИЕ. ФОТОРЕПОРТАЖ!



Друзья! Мы, как и обычно в таких случаях, чрезвычайно рады вам сообщить, что на наших CD и DVD в разделе «Из первых рук» вас ждет развернутый фоторепортаж с минувшей Games Convention. В программе — как всегда — стенды, люди и много, очень много кляйне, так сказать, фрау всех цветов и форматов. Кроме того, в качестве бонуса там же расположена фотография Удивительной Германской Свиной Ноги, которую среднестатистический немец за десять минут без остатка съедает за завтраком (а среднестатистический главный редактор журнала «Игромания» за два-два с половиной часа за ужином).

кегли, разлетается в разные стороны, соблюдая все законы неуместной здесь ньютоновской физики.

Стоит ли говорить, что, помимо великолепной физики, внешне все вышеописанное действие тоже выглядит на твердое «отл.». Движок Source, как выяснилось, отлично справляется с прорисовкой «средневековых интерьеров»: все эти башни, каменные стены и деревянные телеги смотрятся крайне аутентично. Что уж говорить о монстрах: каждый представитель местной фауны — от маленького и крайне вредного импа до огромного огнедышащего дракона — может похвастаться не только ударным содержанием полигонов в своем теле, но и великолепной анимацией.

Единственное, что в Dark Messiah не дотягивает до десяти баллов из десяти, — это сюжет. По преданию, Силы Тьмы, объединившись с Мировым Злом, многие годы ждали пришествия Темного Мессии, который (уже по другому преданию) должен привести Черный Альянс к мировому господству. (Человеческим языком всю прамбулу можно пере-сказать и короче: «Отовсюду по-вылазила нечисть и принялась кушать добрых людей»). Мы, понятное дело, Герой из Героев, воспитанник древнейшей гильдии, которому выпадает сложное задание найти и обезвредить всю нечисть, а под конец укокошить и Темного главгада. Вот так-то вот. Хотя, впрочем, чего вы хотели от вселенной Might&Magic? Нового «Преступления и наказания»? Стандартный фэнтези-сюжет — ничего более.

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать простой и очевидный вывод. В том состоянии, в котором игра пребывает на сегодняшний день, это стопроцентный хит, один из претендентов на игру года, лучшая RPG вселенной и так далее... Однако — самая оптимистичная на сегодняшний день дата выхода Dark Messiah — весна будущего года. За это время, поспешим

вам напомнить, уже успеет выйти на свет The Elder Scrolls IV: Oblivion и парочка других, менее известных ролевых тайтлов. И чтобы за это время безнадежно не устареть, «Мессии» нужно быть на голову выше всех остальных. И мы очень надеемся, что у него это получится.

PETER JACKSON'S KING KONG

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Ubisoft
Дата выхода: декабрь 2005 года

Мишель Ансель похож на аспиранта какого-нибудь технического университета. На нем драные джинсы, футболка с логотипом последнего фильма Кустурицы «Жизнь как чудо» и неприлично аккуратная (по европейским меркам) прическа. Отец Rayman'a, идейный вдохновитель Beyond Good&Evil, а ныне — большой друг режиссера Питера Джексона (трилогия «Властелин колец», если что) приехал из солнечного Парижа в пасмурный Лейпциг с одной-единственной целью. Показать людям Peter Jackson's King Kong. Да-да, ту самую игру про гигантскую гориллу размером с самолет «Боинг-737».

Перед тем как начать камлания с геймпадом, Мишель разражается пламенной речью о том, что он думает о большинстве «игр по мотивам фильмов» (а думает он, друзья, примерно то же, что и практически все мы). Потом читает долгую лекцию о том, что корпорация Ubisoft, как известно, занимается вовсе не поеданием щей при помощи ритуальной обуви под названием «лапти», а производством игр, которые никогда не посрамят ее славное корпоративное имя. «И поэтому та игра, которую я вам сейчас покажу, — завершает Миша, — не похожа ни на одну из тех «игр-по-фильмам», что вы видели до этого!

Да уж, что правда то правда — действительно непохожа. Другие игры, знаете ли, редко начинаются с того, что мы обнаруживаем себя посреди натурального

парка Юрского периода. Если конкретнее: то мы стоим посреди некоего туманного болота, а буквально над головой у нас вышывает стая гигантских диплодоков. Земля трясется после каждого шага, нас же качает из стороны в сторону, и в целом вся эта картина завораживает настолько, насколько вообще способна заворожить компьютерная игра. Когда диплодоки уходят, Мишель демонстрирует некоторые особенности местной физики. Все движения главперсонажа очень «реалистичны» — при беге его шатает из стороны в сторону, при долгой стрельбе — начинают дрожать руки, во время прыжков — камера резко подлетает к потолку, а при переходах рек вброд наш герой весьма натурально задирает вверх руки, чтобы не намочить ружье. Что самое главное: всю эту «игровую динамику» чувствуешь буквально спинным мозгом — насколько реалистичны в этой игре банальные перемещения.

«Ладно, это все скучно, — с этими словами Мишель запускает другой уровень. — Вот сейчас я вам покажу истинное лицо этой игры». Картина меняется: теперь мы бежим по джунглям в компании женщины с альтернативным цветом волос и мужчины мужественного вида. Мы преодолеваем небольшие ручьи, ломимся сквозь тропические заросли и перепрыгиваем через расселины, пока не выходим к обрыву некоего плато. Едва мы успеваем перевести дух и заметить, что кто-то совсем недавно развел здесь костер, как отовсюду, словно полчища Чужих, начинают ломиться маленькие (естественно — по привычным динозавровым меркам), но жутко противные ве-

лосирапторы. Они противно шипят, бойко прыгают и бросаются прямо на нас. Что ж — пяток выстрелов прямо в череп успокоят любую рептилию. Один, второй, третий выстрел — динозавры стремительно приближаются и вот-вот начнут преобильно кусать нас за все доступные места. Нужно срочно искать оружие помощнее. Найдя глазами товарища, подходим к нему поближе, нажимаем спецкнопку, и — оп! — он лихо бросил нам дробовик, а сам схватился за винтовку. Один выстрел, второй, третий, пятый...

Упс, динозавры подошли на расстояние вытянутой руки, а у нас вдруг закончились патроны. Огрев одного из обнаглевших велосирапторов прикладом по челюсти, Мишель бросает бесполезный ствол, хватает с земли какое-то папуасское копье (как оно тут оказалось, понятно, никого в этот момент не интересует) и начинает играть в Чингачугу. Одним ударом протыкает шкуру динозавра, отбегает на десять метров, мечет копье, поднимает с земли еще одно (ну да, да, мы попали на склад первобытных копий), бежит к костру, стремительно поджигает лохмотья подле острия, кидает эдакий факел в густые заросли и... сухая трава принимается гореть так, будто ее только что полили бензином! Ух! Динозавры шарахаются от огня в разные стороны, мы продолжаем драться копьем и тут...

Дама, которая все это время с визгом бегала от динозавров, издает Пронзительный Женский Вопль, ракурс камеры стремительно меняется и... Вот мы уже смотрим на мир глазами огромной разъяренной гориллы. Да-да, это не шутка. Кинг Конг — это один из главных (если не глав-

ный) персонажей, за которого можно будет поиграть. Оказываться, примат все это время наблюдал за нашим сражением с безопасного расстояния и вот, повинуясь непонятным инстинктам, вдруг решил вмешаться. Как только Конг переходит под наше управление, игра из чистокровного FPS тут же превращается в не менее чистокровный... файтинг! Конг смело бросается на динозавров и начинает колосматить их по всем правилам рестлинга: отчаянно заламывает шею, наносит сокрушающие удары лапами, ставит (да-да!) блоки и решительно размахивает кулачищами в прыжке. Камера в это время совершает самые немыслимые кульбиты, вовремя показывая удивленным зрителям самые зрелищные кадры. Кадр первый: Конг в прыжке падает всем телом на динозавра и придавливает бедную рептилию к земле. Кадр второй: Конг хватается за брюхо и поднимает над головой. Кадр третий: полумертвый динозавр отправляется в свободный полет и летит прямо в голову своему товарищу. Победа!.. Ха, как бы не так!

Как только с врагами поменьше покончено, из кустов внезапно вылезает... он! Тираннозавр — король всех рептилий. За считанные секунды Ти-рекс подлетает к Конгу, сбивает его с ног и начинает что есть мочи кусать нашу обезьянку за филейные части. Обезьянка, впрочем, быстро оправляется от удара и начинает обрабатывать бедного динозавра такой серией ударов, что я в этот момент невольно понимаю смысл выражения «и в хвост и в гриву». Тираннозавр, впрочем, успешно обороняется, бьет гориллу хвостом и отпрыгивает от особо сильных ударов. Битва продолжается уже минуты три, как вдруг...

«Пасть порву!» — разъяренно кричит Мишель, исполняет на геймпаде какое-то хитрое комбо и Конг на экране совершает бойцовский захват и, вы не поверите, действительно начинает что есть мочи рвать тираннозавру пасть. Из огромных колонок слышен жуткий хруст кости, горилла брезгливо отбрасывает мертвую динозавровую тушку и на радость толпе исполняет фирменный клич, сопровождая его истошным битьем кулаками в грудь. Далее обезьяна, ухая, хватается за ближайшую лиану и ускокаивает в неизвестном направлении. Уф! За какие-то десять минут демонстрации в крови появилось столько адреналина, что впору отчерпывать ведрами.

После того как народ приходит в себя, Мишель начинает отвечать на вопросы. Да, миссии в городе будут. Да, столько уровней, что вам хватит до изжоги. Нет, в версии для PC будет значительно больше современных спецэффектов, а заодно и человеческое разрешение экрана. Да? Что? А, ну и это тоже.

В общем и целом — то, что мы увидели, пусть и не претендует на звание хита всех времен и народов, но будет игрой как минимум очень интересной и динамичной. Дата выхода игры один в один совпадает с мировой премьерой фильма, а значит, ждать осталось ровно до середины декабря. King Kong действительно того стоит.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик: Electronic Arts
Дата выхода: конец 2005 года

«О, вы из России? Здорово, а у вас там любят «Властелина колец»?» — перед началом демонстрации продолжения главной «толкнутой» RTS наших дней один из продюсеров **Electronic Arts** пытается притупить нашу бдительность. «Конечно, любят! Федор Сумкин там, Логоваз...» — «Какой-какой, простите, Ваз?» — «Да не важно». — «Ну и замечательно, значит, во второй части The Battle for Middle-Earth...»

...Не случится ровным счетом ничего из ряда вон выходящего. Да-да, друзья, и это одновременно и плохо, и хорошо. По большому счету **The Battle for Middle-Earth II** с самого начала планировал быть чем-то вроде аддона, однако, не на шутку увлекшись, разработчики так лихо перелопатили игру, что добавка незаметно превратилась в полноценное продолжение. Вернее... не совсем продолжение: во второй части происходят ровно те же события, что и в части первой: та же битва Добра и Зла, то же становление Братства Кольца, а по тому же Средиземью бегают все те же гэндальфы и арагорны. Нет, конечно, один в один копировать миссии никто не собирается, ведь дело в том, что The Battle for Middle-Earth II — это не продолжение, а переосмысление первой игры. Причем переосмысление исключительно в плане геймплея — движок у второй части остался точно такой же. Такой вот маркетинговый финт.

Итак, в первую очередь серьезным изменениям в игре подверглась практически вся ее экономическая (одних ресурсов отныне аж пять штук) и «строительная»



Теперь вы знаете, что на самом деле происходит за дверьми вашей районной зубоветеринарной клиники.



карты. Можно ли это использовать в своих целях? Ну, если у вас хватит смекалки...

ГЕНИИ В КАСКАХ

Впрочем, главные открытия ожидают нас не на экране, а значительно глубже — там, где спрятался геймплей. Уже в самом первом анонсе игры разработчики громкогласно пригрозили полностью переработать искусственный интеллект подчиненных. Ур-ра празднику непослушания! Судя по тому, что нам наобещали, под руководством игрока во второй части окажутся ребята сплошь инициативные, активные, самостоятельные... хоть снимай виртуальные погоны и китель да подавай в отставку. Солдаты, мол, будут совершенно не похожи на своих бестолковых предшественников. Отправь их в место, которое расположено чуть ли не на другом конце карты, — и они сами организуются, выберут построение, а потом, вырезав огромное количество врагов и выполнив по пути половину заданий, доберутся до пункта назначения. И это лишь самый банальный пример. Кто-то бросился в атаку? Поддержим смельчака! На соседней улице блуждает одинокий дружественный танк? Прикроем бедолагу — ведь в городе бронетехника столь беззащитна.

Впрочем, на данный момент обещания выполнены максимум наполовину. Искусственный интеллект действительно очень активен — подчиненные ни на секунду не успокаиваются, постоянно меняют позиции, атакуют, отступают, за кем-то гонятся. Но суэта эта зачастую оказывается бессмысленной — кремниевому мозгу все-таки далеко до человеческого разума. Кроме того, от мельтешения, которое творится на экране, уже минут через пять сводит глаза: хочется заменить мышинный курсор на палку покрупнее — и по шее, по шее заразам!

Со временем, правда, успокаиваешься, привыкаешь и даже начинаешь понимать, что в инициативности подчиненных все-таки есть свои плюсы. Так, теперь они, оказавшись без присмотра, запросто способны самостоятельно подавить какую-нибудь огневую точку — если же враг перейдет в контратаку, то бойцы очень даже успешно постоят за себя. Правда, намного сложнее стало ходить в атаку — стоит отвлечься хоть на се-

кунду, как оставленные без внимания войки обязательно организуют что-нибудь такое, что противоречит вашим планам.

Вообще, создается такое впечатление, что весь геймплей «В тылу врага 2» будет основан именно на сосредоточенном тщательном руководстве всего несколькими юнитами. Это чувствуется даже в том, как построены миссии: в них большинство бойцов управляется компьютером, нам же выдают всего пять-шесть солдат и — в самом лучшем случае — какой-нибудь не очень мощный танк.

Играть при таком раскладе очень необычно. Дело в том, что в оригинальной «В тылу врага» почти всегда можно было остановиться, отдышаться, сгруппировать всех подчиненных в каком-нибудь безопасном местечке, а потом, три раза обдумав свои действия, потихонечку начинать воплощать планы в жизнь. Здесь подобное не выйдет — искусственному интеллекту союзников, по большому счету, наплевать на то, что мы решили сделать себе перерыв. Компьютер постоянно рвется вперед, ввязывается во все новые и новые бои, увлекая нас за собой, заставляя искать место в той свалке, которая творится на экране, — ведь в одиночку пройти большинство миссий игры будет, похоже, просто невозможно.

В итоге «В тылу врага 2» выглядит как стратегия, смешанная с огромной порцией экшена, — динамичная и достаточно сложная, она требует очень быстрых и одновременно вдумчивых действий. И игрокам, разумеется, не останется ничего, кроме как пойти ей навстречу — ведь, судя по тем трем миссиям, которые были показаны нам на выставке, проект получается потрясающе захватывающим. Вот, например, отряд американцев штурмует городок, в котором окопались немцы. Дерзкая перестрелка — и единственный выделенный нам в поддержку танк взрывается. Впрочем, отступать уже поздно — солдаты врываются на площадь, которую немцы просто усеяли своими укреплениями. Компьютер, разумеется, ошибается и попадает под шквальный огонь. Приходится выручать товарищей, заходить с флангов, пробираться дворами в тыл, обрушивать на самые опасные места настоящий дождь из гранат. А

потом неожиданно все затихает: площадь пуста, на ней видны только трупы врагов да несколько уцелевших товарищей. Из подворотни вдруг выскакивает очумевший немецкий солдат, который бежит в совершенно непонятном направлении. Один из американцев бьет его прикладом и устремляется в погоню. Вместе они забегают в ближайшее здание. Секунда. Вторая. Третья. Удар и короткий крик. Наши победили!

А вот другая забавная сцена. В самом разгаре бой за улицу. На одной стороне окопались немцы, на другой — американцы. Перестрелка разгорелась нешуточная — у противников отличные позиции и выкурить друг друга они банально не могут. И тут неожиданно появляется... немецкий мотоцикл с коляской, который непонятно зачем выкатился на эту улицу. Жить тарантасу осталось недолго — шквальным огнем американцы отправляют байкеров-в-касках на тот свет. Весело, очень весело.

Вообще, городской бой показан во «В тылу врага 2» просто отлично: на улицах творится настоящий хаос, в котором банально не понять, где свои, а где чужие. Солдаты сбиваются в кучу-малу, куда-то бегут, в кого-то стреляют, попадают под ответный обстрел, отступают — а в центре всей этой кутерьмы обязательно оказывается наш небольшой отряд. Играть, признаемся мы вам, намного интереснее, чем в первую часть, просто потому, что теперь чувствуется какой-то сумасшедший драйв, который бросает игроку вызов, заставляет его рисковать, прорываться вперед, полагаясь зачастую на интуицию, а не на разум и хитрость. Да, возможно, второй части не будет хватать той вдумчивости, что была в оригинале, зато она способна просто очаровать своей неумейной динамикой.

■ ■ ■

Успех «В тылу врага 2» можно предречь уже сейчас, когда до выхода игры осталось еще несколько месяцев. Яркий, совершенно новый геймплей, похорошевшая графика, множество интересных возможностей — разве перед подобным можно устоять? Нет, нельзя. Так что собираем вещи и отправляемся туда — в тыл врага. ■



Артиллеристы подпустили врага слишком близко. За что теперь и поплатятся.



Обратите внимание — на заднем плане чудо-юдо гибрида трамвая с бронепоездом. Отличная, кстати, штука для городского боя.



Никогда, вы слышите, ни-ког-да не называйте мексикано-американцев «латиносами». Иначе будет вот так.

Всего за десять минут игры в Total Overdose мы успели набраться таких впечатлений, что их хватило до самого конца выставки. Значит, представьте: гражданин Круз с шотганом в руке вальяжно заходит в некий «типичный поселок мексиканского типа», то есть, попросту говоря, в придорожную деревню с покосившимися домиками, пасущимися курами, кактусами и ржавой ветряной мельницей. Буквально через пару секунд из всех окрестных хибар навстречу гражданину начинают выбегать усатые мучачос — все как один в пончо или сомбреро. Подпустив местных поближе, Рамиро знакомым движением лихо отпрыгивает в сторону, игра переходит в slo-mo... и тут начинается! Бах-бах — двое бандитос картинно падают оземь. Бах-бах — еще один, получив пулю аккурат между усами и сомбреро, с кувырком отлетает назад. Бах-бах — еще пара негодяев уже лежат лицом в песке. Всего пять секунд и шесть «бах» — а вокруг уже полно трупов. Весьма неплохо для разминки.

Шоу продолжается: PR-человек на стенде подсказывает, что в игре, помимо прочего, можно управлять транспортными средствами. Что ж, спасибо за совет. Покрутив головой по сторонам, мы обнаруживаем подходящее «средство» — желтый трактор непонятной модели. Усевшись в кресло водителя, начинаем движение по направлению к горстке бегущих навстречу герильеро. Сближение: три секунды, две, одна... Под гусеницами уже хрустят чьи-то кости, где-то вокруг слышны выстрелы, а мы, не сбавляя скорости, мчимся вперед и на полном ходу врезаемся в какую-то цистерну. Через мгновение

раздается оглушительный взрыв — половина деревушки ко всем чертям взлетает на воздух, мимо в slo-mo пролетает ополоумевшая курица, а наш лихой амиго как ни в чем не бывало встает с земли, перезаряжает пушку и направляется на следующий уровень.

Что интересно: при таком лихом геймплее в Total Overdose до идиотизма простое управление. «Умное», но ненавязчивое автоприцеливание позволяет проделывать любые фокусы с пушками, а даже самые сложные slo-mo-трюки, вроде тех, которыми щеголял герой Киану Ривза в «Матрице», выполняются всего тремя кнопками.

Еще из любопытных деталей: разработчики решили не заморачиваться со всевозможными мелочами вроде сбора аптечек, решения головоломок и тому подобной модной в современных экшенах ерундой. Total Overdose всячески поощряет позерство, и весь местный геймплей строится исключительно на массовых убийствах. Объясняем систему: за каждого успешно умерщвленного мучачо вы получаете некоторое количество очков, а ежели враг будет подстрелен красиво — то в придачу еще и какой-нибудь полезный бонус. Допустим, если вы менее чем за пять секунд отправили на тот свет сразу двоих негодяев — то получите прибавку к здоровью. А если вдруг одной пулей сбили чью-нибудь шляпу «влет» — нате вам дополнительной амуниции. И так далее. Но если вы, не дай бог, не будете вершить свою страшную месть красиво, а, засев в уголке, начнете отстреливать гадов поодиночке, то не видать вам тогда ни дополнительного здоровья, ни новых пушек — ничего.

Такая, в общем, получается игра. Необычно? Да не то слово — могу поклясться, что более динамичного и веселого экшена мы не видели еще никогда (на PC так уж точно). GTA по сравнению с Total Overdose — слишком громоздко и неповоротливо, Max Payne — чересчур серьезно и мрачно, ну а игры порядка Death to Rights так и вовсе кажутся низкобюджетными поделками.

И знаете еще что? Предварительная дата выхода Total Overdose назначена на октябрь месяца этого года. То есть буквально через пару недель (а то и раньше) после того, как вы прочтаете эти строки, коробки с этой игрой появятся во всех уважающих себя магазинах. Так что даже не вздумайте такое пропустить!

GOthic 3

Жанр: Ролевая игра
Издатель/Разработчик:
JoWood/Piranha Bytes
Дата выхода: 2006 год

Провести четыре дня в Германии и не увидеть собственными глазами главную национальную игру? Быть такого не может! Оглушив хитрым приемом ниндзю-охранника, притупив бдительность старшего PR-менеджера при помощи визитки с русскими буквами и буквально силой пробившись сквозь толпу мясистых немецких журналистов, нам таки удалось пробраться в закрытую пресс-комнату компании JoWood. Зачем? Да конечно же, друзья, затем, чтобы наконец-то пощупать собственными руками Gothic 3!

И вот — момент истины. Мы сидим в наглухо закупоренной комнате, в руке — блокнот, напротив — человек из Piranha Bytes, а на столе — компьютер, на котором установлена OHA — одна из главных RPG в нашей с

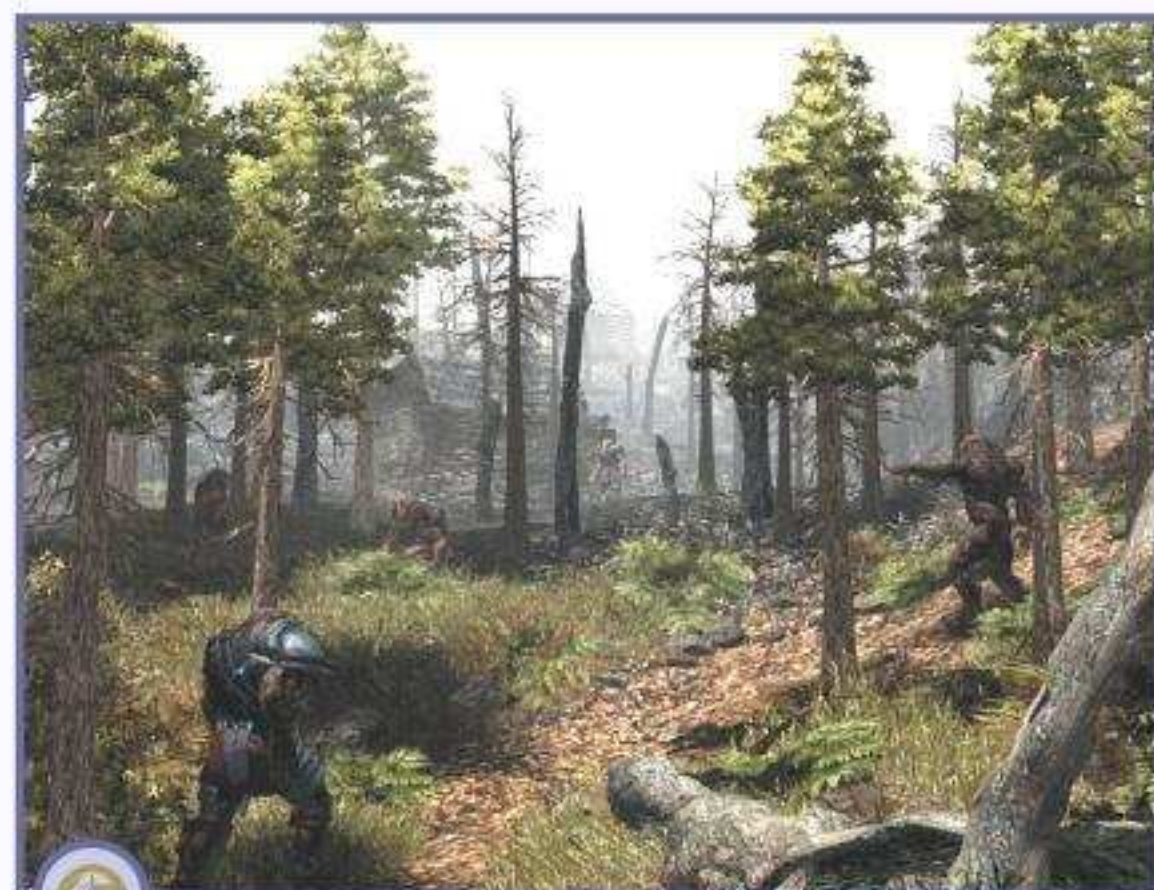
вами индустрии. Кажется, что час «Ч» уже почти пробил и истина где-то совсем-совсем рядом!..

Но вдруг Piranha-человек, решив нарушить священную тишину, раздражается речью примерно следующего содержания. Мол, друзья, Gothic 3 в настоящий момент так же далека от релиза, как Доминиканская Республика от мирового господства. И то, что я вам сейчас продемонстрирую, — это просто небольшой кусок кода, техническая болванка, которую трудно назвать даже предварительной демонстрацией... Очевидно, что мы разочарованы, но — надежда увидеть что-то такое еще жива, поэтому мы жадно смотрим на то, что есть.

А есть вот что: серый экран, заполненный всевозможными кусками непонятного простым смертным кода. Внезапно на оном экране появляется фигурка главного персонажа, которая одиноко бредет по узким улочкам какого-то города. Вокруг — всюю кипит жизнь: кто-то из горожан таскает мешки, кто-то точит на станке ножи, а кто-то празднично сидит на скамеечках. За порядком же в городе следят стражники-орки.

Да-да, орки! Они, если вы еще не в курсе, к началу третьей части захватили большую часть страны и практически поработили большинство людей. Под натиском агрессоров выстоял только один город — Вангард, столица Империи... В этом же городке орки чувствуют себя как дома — они бродят по улицам в дорогих одеждах, руководят стройкой огромных сторожевых башен, лениво погоняют работников и, судя по всему, даже не подозревают о глобальной угрозе в нашем лице.

Впрочем, чего это им подозревать? В начале Gothic 3 мы,



Орки проводят рекогносцировку местности по всем правилам спецотряда «Вымпел». Ну, разве что при этом не матерятся.

как обычно, слабы и беззащитны. Все наше богатство — тупая деревянная дубина да грязные нищенские лохмотья. Минут десять мы бесцельно шатаемся по городу, тщетно пытаемся заговорить с окружающими (люди боятся, а орки попросту игнорируют нас) и разглядываем окружающие пейзажи.

Собственно, по большому счету, этот маленький городок — практически все, что разработчики готовы продемонстрировать на сегодняшний день. Понятно, что ни о каком геймплее речи даже не идет, поэтому на сегодняшний день нам приходится довольствоваться только созерцанием технологий.

А они в Gothic 3 весьма, надо сказать, на уровне. Внешне все происходящее до ужаса напоминает две предыдущие части «Готики» — тот же дизайн интерьеров, та же специфическая «немецкая» манера моделирования персонажей и т.д. Однако в техническом плане новый движок уже больше похож на что-то вроде Oblivion: видно, что на каждого персонажа угрохано не меньше пары десятков тысяч полигонов, в окружающем пейзаже задействованы все известные науке спецэффекты, а в густых кронах местных деревьев смоделирован буквально каждый листочек.

Что еще примечательно — все это великолепие совсем не тормозит на демонстрационном компьютере — весьма, надо сказать, средненьком по сегодняшним меркам PC. Причина такой шустрости движка заключается в патентованной системе «динамического распределения полигонов». То есть если вы смотрите на дерево с расстояния в двадцать метров, то оно состоит из нескольких тысяч полигонов. Но стоит вам отойти метров, скажем, на пятьсот и снова взглянуть на то же дерево, то в нем уже будет от силы сотня-другая треугольников. Именно благодаря этой хитрой системе в Gothic 3 — так же, как и в предыдущих частях — не будет никаких «загрузок» между уровнями, и это с учетом того, что общий технический уровень графики поднялся в разы!

Что еще? А наверное, больше и ничего. На сегодняшний день Gothic 3 еще чрезвычайно далека от релиза, поэтому авторы ужасно скупы на какую бы то ни было информацию касательно геймплея. Все, что нам известно, — лишь некоторые «сопутствующие» факты о раз-

работке. Например, нам известно, что количество денег, выделенных на разработку этой игры, практически в два раза превышает бюджет первой и второй части вместе взятых. Или, скажем, что для записи музыкальных тем разработчики наняли целый филармонический оркестр и заручились поддержкой вокалистов, чьи голоса звучали в саундтреке х/ф «Царство небесное»... Однако, пока у нас нет более-менее четкой картины игры, подробно рассказывать обо всем этом не имеет ни малейшего смысла.

Так что, друзья, лучше наберитесь терпения и ждите дальнейших новостей. «Игромания» — мы торжественно обещаем — будет ежемесячно держать вас в курсе всех значимых событий в мире «Готики 3».

THE GUILD 2

Жанр:
Симулятор средневекового города
Издатель/Разработчик:
JoWood/4HEAD Studios
Дата выхода: осень 2006 года

В нашей с вами индустрии, друзья, есть такие игры, которые принято называть «исконно немецкими». Вот, скажем, приятная во всех отношениях стратегия SpellForce прошла по всему миру практически незамеченной, тогда как в Германии она уже второй год держится в Топ-10 самых продаваемых игр.

Или вот другой пример — во всех смыслах уникальная экономическая стратегия Europa 1400 — The Guild (которая, кстати говоря, когда-то давно получила от «Игромании» детский рейтинг в 9 баллов). Так вот, в Фатерлянде она продавалась какими-то немыслимо бешеными тиражами, тогда как в других странах нашего небольшого в общем-то земшара о ней знают лишь считанные фанаты...

Собственно, это была при- сказка. А теперь, значит, сказка: разработчики Europa 1400 — парни из небольшой компании 4HEAD Studios — люди не без амбиций. На протяжении целого года после релиза «Европы» они только и делали, что думали над тем, как бы им сделать продолжение The Guild так, чтобы игра понравилась не только жителям родной Германии. Думали-думали — и додумались. Итак, друзья, поприветствуйте The Guild 2 — немецкую народную версию всеми любимых... The Sims.

Итак, в оригинальной игре, если вы не в курсе, действие происходило в средневековой

Укрощение Тьмы Демоно Вестор



pc cd-rom

ХРЕС 樂陞科技
Entertainment Inc.



Средние века, Азия. Пока в Европе бушует Великая Чума, унося жизни сотен тысяч людей, на Востоке происходят поистине страшные события. Сорвана Печать Зла, и несметные тучи монстров рвутся на Землю, не щадя ничего живого вокруг. Среди множества людей, стремящихся избежать смерти, находится смельчак, который не хочет смириться с участью родного народа. Взяв в руки оружие, он в одиночку отправляется избавлять мир от отродий зла. Великая миссия ждет храбреца, и пусть трепещет вся нечисть Тьмы!

Особенности

- * Леденящие кровь битвы с монстрами;
- * Десятки приемов и боевых комбинаций;
- * Оригинальный сюжет;
- * Современная, качественная графика;

Атмосферное музыкальное и звуковое оформление.

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "ХРЕС Entertainment Inc."
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Если бы кто-нибудь задумал сделать игру The Sims 2 про средневековье, то она бы выглядела именно так.

Европе, а мы играли роль некоего молодого, но крайне амбициозного предпринимателя, который в зависимости от успехов либо заканчивал жизнь в нищете и болезнях, либо передавал потомкам богатую торговую династию. Потомки (если они, конечно, были), в свою очередь, либо разбазаривали папенькины капиталы, либо преумножали богатства, передавая их, в свою очередь, следующему поколению... И так далее. В общем, эдакий семейный альбом истории династии: практически The Sims 2, только без ежеминутного выноса ночных горшков и полностью сосредоточенный на процветании семейного бюджета. The Guild 2 собирается как и сохранить все сильнейшие стороны первой части, так и порадовать всех любителей «чего-нибудь The Sims-образного».

Извольте подробности. Как и прежде, мы начинаем нашу карьеру с определения рода занятий. Тут вам, пожалуйста, на выбор профессии кузнеца, пекаря, богослова, ростовщика — да практически кого угодно. Основав «контору» (кузницу, пекарню, церковь и т.п.), можно приступать к накоплению первоначального капитала: закупать сырье (в случае выбора профессии священнослужителя «сырье», вы будете смеяться, это бумага и чернила для «производства» индульгенций), продавать готовый продукт, демпфировать цены на местном базаре, нанимать новых работников, расширять производство... В общем, заниматься вполне стандартными для любого экономического симулятора вещами.

Однако главные отличия The Guild 2 от большинства этих самых «любых экономических симуляторов» — это, во-первых,

абсолютно живой окружающий мир, а во-вторых — наше прямое участие не только в рабочей, но в личной жизни подведомственного персонажа.

Теперь подробнее. Мир вокруг — это самый что ни на есть «живой» средневековый город, который независимо от нас живет по своим собственным правилам. По его улицам ходят люди, каждый из которых не простой статист, а полноценный игровой персонаж со своим именем, профессией и целым выводком родственников. Каждый житель города обязательно занят своим делом: кто-то — ремесленник в суконной лавке, кто-то — уличный торговец, кто-то — приехавший на заработки крестьянин, а кто-то — базарный вор. Многие из этих людей живут на соседних улицах, у большинства из них в городе есть какие-либо родственники — жены, дети, братья, сестры... Утром они массово бредут на работу, вечером — в окрестную пивную, ночью — спят по своим квартирам. Наконец, главное: все они — маленькие винтики одного большого механизма под названием «город», а The Guild 2 — это не просто «экономическая стратегия», а детальнейший симулятор этого самого города.

Что же касается нашего персонажа, то он в этом мире — некое абстрактное «божество», которое созерцает все происходящее с высоты птичьего полета, а самый что ни на есть обычный человек, такой же горожанин, как и все остальные. В начале игры мы выбираем внешность нашего героя — задаем параметры роста и веса, из специальных «заготовок» составляем черты лица, выбираем одежду — и так далее. Также у нашего альтер-эго, как и у всех прочих жителей города,

есть свои, практически ролевые параметры: профессиональные и воинские навыки, харизма, внешний вид (если слишком часто заходить в пивные, то со временем у нашего героя вырастет могучий бюргерский живот), искусство риторики, количество полезных связей и тому подобное. Наконец, есть еще и главный параметр — возраст, который с течением времени становится все больше и больше и... в общем, рост этого параметра заканчивается только с жизнью персонажа. Перед тем как отойти в мир иной, было бы крайне полезно обзавестись потомством, но для производства отпрысков — вот засада — нужно найти еще и жену!..

В общем, «человеческая» часть The Guild 2 — это своеобразная игра в игру. Задач перед нами — великое множество. Как и где найти подходящую супругу и как получить с ее родителей максимально выгодное приданное. Или как установить хорошие человеческие отношения с городской префектурой, чтобы поиметь некоторые послабления с налогами. Как правильно «дружить» с семьями конкурентами, как давать взятки чиновникам, как определить детей в университет, как закатывать пирушки для знатных (а потому крайне выгодных для бизнеса) гостей... и так далее, и тому подобное. Конечно, в главную, «экономическую», часть игры можно играть и без всех этих «личностных» премудростей, но с ними, право же, гораздо интереснее!

Про чудо техники под названием «графический движок The Guild 2» стоит поговорить отдельно. Благодаря плавному масштабированию мы сможем как наблюдать за городом с высоты крыш, так и разглядеть буквально каждую мелкую деталь повседневной жизни его обитателей. По сравнению с Europe 1400 во второй части нет абсолютно никаких условностей. Если вы, скажем, ухаживаете за потенциальной женой, то, придвинув камеру поближе к земле, вам покажут несколько занимательных сцен, как-то дарение подарков или пение подбалконных серенад. Если вы собираете гостей в собственном доме, то сможете самолично пронаблюдать за тем, как они собираются за столом, что едят и о чем беседуют... Мало того — даже просто гуляя по улицам, вы можете узнать что-то интересное. Например, незаметно подслушать разговор слуги какого-нибудь господина, который решил посплетничать с кухаркой из соседней таверны и вдруг про-

болтался, что его хозяин изменяет жене. Очевидно, что эта случайная информация может оказаться крайне полезной для наших последующих интриг.

В общем же и целом все очевидно: даже если вас вдруг ну совсем не интересуют экономические симуляторы, то The Guild 2, друзья, совершенно однозначно стоит ждать. Хотя бы — из праздного любопытства. Игры такого масштаба случаются дай бог раз за два в год. А действительно удачными они бывают так и вовсе лишь в исключительных случаях. И мы твердо уверены, что случай с The Guild 2 — как раз такой...

COMPANY OF HEROES

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик:
THQ/Relic Entertainment
Дата выхода: весна 2006 года

Друзья, она действительно существует! Стратегия с графикой не хуже, чем в среднем современном шутере, не миф — а самая что ни на есть суровая реальность. И я даже видел ее собственными глазами!

Хотя поначалу, конечно, все это было похоже на сон. Взвод американских солдат поднимается на залитый летним солнцем холм. Их движения — чистойшей воды motion capture, на касках играют блики, а поясные фляги весело подпрыгивают при ходьбе. Камера приближается вплотную к одному из пехотинцев, и вот мы уже можем различить цвет его глаз и разглядеть на лице многодневную щетину. Солдатик щурится, прикладывает руку к глазам и пытается разглядеть что-то на горизонте.

В этот момент камера резко поднимается вверх, и вот мы уже можем осмотреть холм целиком. С такой высоты люди больше похожи на гигантских божьих коровок, а сама игра на, вы не поверите, «В тылу врага». Камера снова меняет ракурс, и теперь мы видим то, что так тщетно пытался разглядеть солдатик. По дороге медленно движется колонна немецких «Тигров» и несколько пехотинцев в эскorte. На танках — я не вру — можно разглядеть буквально каждую заклепку, из-под гусениц во все стороны разлетаются мелкие камешки, а из придорожных кустов стремительно срывается стайка потревоженных птиц.

И все это, друзья, отнюдь не скриптовый ролик. Пока мы с отвисшей челюстью стоим возле плазменного монитора, специально обученный человек за соседним компьютером передвигает юниты, забавляется с камерой

AGE *of* EMPIRES III



*«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
 делает игру, совершенную во всем».*
 РС ИГРЫ

*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
 столь сногшибательно».*
 ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
 СТРАНА ИГР

Microsoft
 game studios

ENSEMBLE
 STUDIOS





Скажите, друзья, еще пару лет назад вы бы поверили в то, что стратегия может выглядеть вот так?

и вообще — вовсю играет в **Company of Heroes**.

Через пару минут закипает сражение. Американцы залегают в укрытие и пытаются обстрелять колонну из противотанковых ружей. Танки в это время прочесывают пулеметами все окрестные кусты и периодически наугад садят по холму из главного калибра. Когда камера висит у самой земли, то все происходящее практически не отличается от, простите за сравнение, **Call of Duty**: редкие перебежки солдат, вспышки автоматных очередей, дым танковых залпов, земляные фонтанчики чернозема, развороченные куски асфальта, яростные команды взводного... Камера снова подлетает к небу... и мы опять наблюдаем сильно облагороженную графически «В тылу врага».

В общем, друзья, хотите верить, а хотите делайте что хотите — но мир еще не видел более красивой и по-голливудски зрелищной стратегии. Однако, с другой стороны, самое внятное, что мы сейчас можем сказать о **Company of Heroes**, так это то, что у этой игры самый совершенный во вселенной «стратегический» графический движок. Увы, но во время небольшой демонстрации нам и не удалось разглядеть множество других, не менее важных вещей. Так, во время инсценированной перестрелки солдатики почему-то не показывали чудеса искусственного интеллекта, а вели себя как самые обычные (ну разве что чуток «поумневшие») юниты из любой завалящей RTS. Кроме того, мы совсем не увидели одной из главных «фишек» игры — городских сражений с полным разрушением всего и вся. Тот максимум, что мы имели честь наблюдать, так это скриптовая сцена, в которой

«Шерман» на полном ходу проламывает кирпичную стену...

Наконец, нам так и не удалось ничего толком понять о собственно «стратегической» части игры. Да, в **Company of Heroes** кто-то бежит, в кого-то стреляет, и — да — на экране каждую секунду происходят какие-нибудь события. Однако разглядеть за этой милитари-какофонией собственно геймплей — нет решительно никакой возможности.

Однако того, что мы все-таки увидели, уже достаточно для того, чтобы сделать единственно правильный вывод: **Company of Heroes** — это самая настоящая стратегия завтрашнего дня. И единственное, что огорчает, так это то, что «завтрашний день» наступит никак не раньше весны будущего года.

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик:
Microsoft/Big Huge Games
Дата выхода: весна 2006 года

Похоже, друзья, что среди именитых RTS-сериалов производства мегакорпорации **Microsoft** становится доброй традицией обзаводиться со временем неким «фэнтезийным ответвлением». Судите сами: вначале до состояния абсолютно новой игры был «офэнтазен» знаменитый **Age of Empires** — мало кто не слышал о существовании **Age of Mythology**. Теперь вот настала очередь другой легендарной майкрософтовской стратегии — **Rise of Nations**.

Чтобы сразу расставить акценты в правильных местах, следует обязательно сказать, что кроме первой половины названия **Rise of Legends** не имеет с оригинальной игрой ровным счетом ни-

чего общего, ровно как и с какой бы то ни было «историчностью» всего происходящего на экране.

В **Rise of Legends** действие происходит в некоем фантастическом мире, где ни на жизнь, а на смерть вот уже много лет бьются две противоборствующие фракции. Первая — стандартная и ничем не примечательная фэнтези-братия (люди, эльфы, орки, драконы и тому подобная нечисть) во главе с могущественными магами. Вторая же — адепты стимпанка, технологически продвинутая раса гениальных механиков, конструкторов паровых двигателей и шагающих машин.

Как и почему начался конфликт между магией и технологией — история умалчивает, зато известно, что две эти фракции настолько непохожи друг на друга, что, по сути, мы имеем дело чуть ли не с двумя совершенно разными играми. Одна — RTS в стиле **Warcraft**, другая же — RTS в стиле **Warhammer 40 000: Dawn of War**.

На Games Convention нам удалось в течение получаса поиграть за расу технологов и сделать кое-какие любопытные наблюдения. Так вот, первый предварительный вывод: оригинально. Да-да, оригинально. И если с первого взгляда **Rise of Legend** похожа на все другие RTS, то со второго и третьего в ней внезапно обнаруживается интереснейшее второе дно.

Во-первых, это, как уже говорилось, радикальные различия между фракциями. В качестве основной ударной силы «механики» используют шагающих роботов, паровые машины и какие-то совершенно зверского вида локомотивы на шестереночном ходу. «Маги» же — наоборот — предпочитают классическое разделение среди юнитов на пехоту, кавале-

рию и магов-артиллеристов. Когда настолько разношерстные армии встречаются на поле боя, на экране начинает твориться что-то совсем невообразимое. Колдуны забрасывают файерболами шагающие машины, локомотивы наматывают на колеса отряды законных в броню лучников, а сверху над всем происходящим парят механические дирижабли и весело забрасывают противоборствующие стороны взрывпакетами.

Во-вторых, залог победы в **Rise of Legend** — это не скоростная добыча ресурсов (коих здесь, к слову, всего два), а новые технологии. Научные исследования в игре очень похожи на то, что когда-то было в **Rise of Nations**. Строительство новых лабораторий дает прибыль в виде «очков науки», исследования можно вести по нескольким направлениям, и с ростом же уровня технологий повышается и их требовательность в плане «очков».

Что же касается внешней стороны дела, то **Rise of Legends** выглядит не хуже — как, впрочем, и не лучше — большинства современных RTS: стандартный набор спецэффектов, детально проработанные и нарочито гипертрофированные модели юнитов а-ля **Dawn of War**, весьма симпатичные пейзажи — но в целом, конечно, без откровений.

В целом же проект оставил самые благоприятнейшие впечатления. Во-первых — это действительно весьма неординарная RTS за последние пару лет. Технология против магии, файербол против дирижабля — все это, согласитесь, как минимум необычно. Ну а во-вторых, в рукаве у **Rise of Legends** есть несколько весьма оригинальных задумок в плане геймплея. Каких? Узнаете буквально в ближайших номерах!



Архитектурные комплексы «технократов» явно создавались по чертежам Леонардо да Винчи.

MYST[®]

V

END OF AGES

Так начинается конец долгого пути...

Грандиозный финал великой игры



CYAN UBISOFT

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Myst[®] and Riven[®] created by Cyan Worlds, Inc. © Cyan Worlds, Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. D'ni[™], Cyan[®], and Myst[®] are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. Uses Blink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2005 GameShadow. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from GameShadow Ltd. GameShadow is a trademark of GameShadow Ltd and is used under license. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rsshield@yandex.ru).

Бука[®]
BUNKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



SECURITY FILE # 10/05/07

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ДЕНЬ НАЧАЛА ВОЙНЫ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПОЛЬШУ, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ ВТОРУЮ МИРОВУЮ ГЛАЗАМИ РЯДОВОГО ВАСИЛИЯ ИВАНОВИЧА КОЗЛОВА



EYES ONLY!

CALL OF DUTY 2

- ЖАНР: Экшен
- ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
- ПОХОЖЕСТЬ: Call of Duty, Brothers in Arms
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть
- ДАТА ВЫХОДА: Ноябрь 2005 года

www.callofduty.com

31 августа 2005 года, час дня по Гринвичу. Редакция «Игромании» в лице автора этих строк стоит в зале второго терминала международного аэропорта города Варшавы (на всякий случай: столица Республики Польша) и безуспешно пытается понять смысл указателя с надписью «Przyloty».

Через две минуты и примерно тридцать секунд после вышеописанных событий к автору подходят два человека в форме рядовых британских ВС африканского дивизиона времен Второй мировой: «Это вы — Дункан из Англии?» — «Нет, я — Алекс из России». — «Тогда поспешите, скоро ваш самолет». — «Эй, да мой рейс только десять минут как прилетел!» — «Нет-нет, это другой самолет».

Спустя еще полтора часа я, в компании десяти коллег из разных стран мира, пытаюсь не умереть, сидя в салоне самолета «АН-2» (в народе более известном под обидными прозвищами «чебурашка» или «кукурузник»). Итальянский журналист слева читает в это время молитву, обращенную одновременно к «маме-мие» и вне-

запно ослабевшему от жуткой тряски желудку.

Пять часов вечера по местному времени, местечко Lotnisko, где-то на северо-западе Польши. К «кукурузнику» (который, к слову сказать, приземлился прямо в чистом поле) подъезжает несколько американских военных джипов в сопровождении двух авто родной марки «УАЗ». Из машин выходят люди в форме десантников армии США и, грозно помахивая автоматами Томпсона, ненавязчиво объясняют, что нам нужно срочно погружаться в авто.

Полчаса тряски в «уазике», и мы уже практически на месте — Ksiezycowy Dworek — военная база-пансионат, затерянная где-то в лесах. У ворот нас встречает человек в очках, джинсах и с английским акцентом. «Друзья! — говорит человек, — меня зовут Тим Пойтинг, и я — глава европейского PR-департамента компании Activision. Добро пожаловать на презентацию, возможно, самой великой WWII-игры современности — Call of Duty 2».

МАСШТАБ

Компании Activision, ей-богу, не откажешь в фантазии. Фанаты-реконструкторы в фашисткой форме, аутентичная военная техника, настоящий палаточный городок и даже экскурсия в знаменитое «Волчье логово» — совершенно секретный бункер со всеми удобствами, в котором проживал лично А. Гитлер во время русской кампании (подробный фоторепортаж обо всех этих чудесах современного PR-искусства обязательно см. на наших CD или DVD)... И все это ради одной-



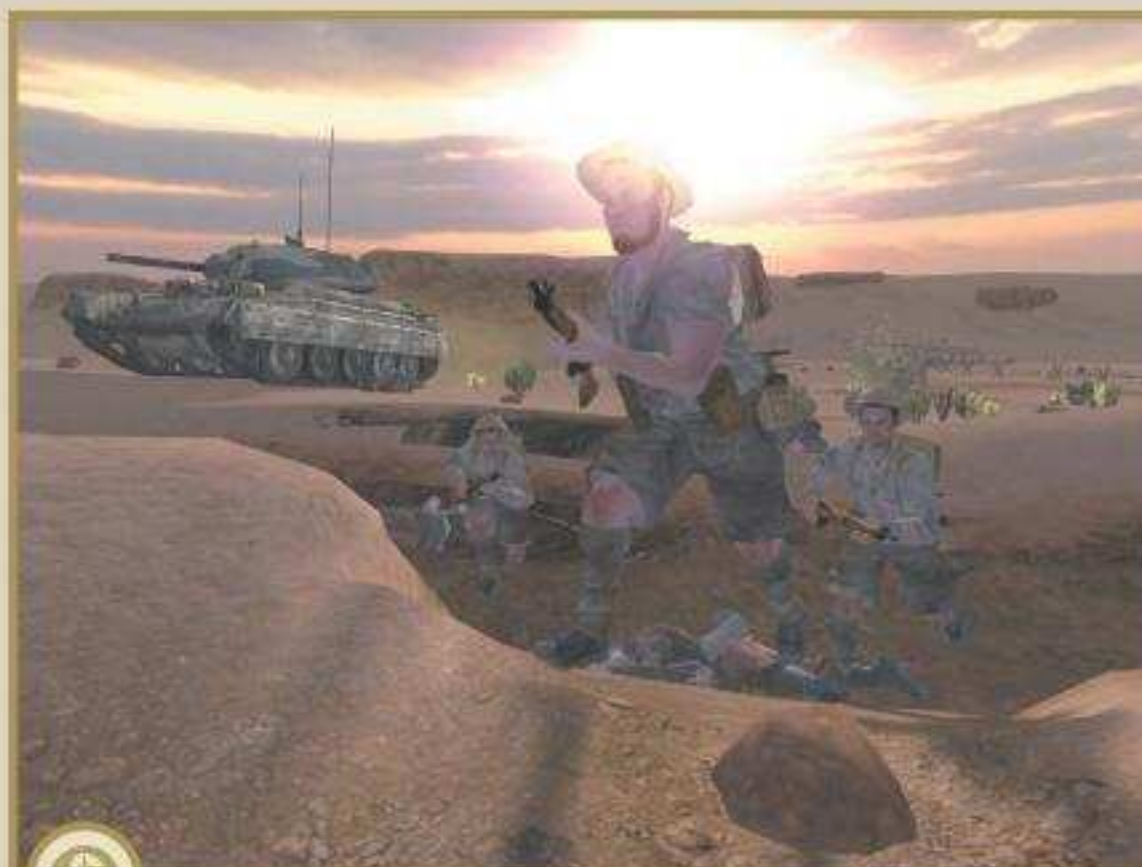
Тим Пойтинг (Activision): «Дорогие друзья! Спешу вас обрадовать — вы не в фашистском плену, а на презентации игры Call of Duty 2!»

единственной цели. Демонстрации абсолютно игравельной версии той самой «великой WWII-игры современности».

Собственно, что же такое Call of Duty 2? Это, если позволите такое сравнение, все тот же «Диснейленд» с кучей военных аттракционов, но «Диснейленд» тщательно отремонтированный, осовремененный, с новым об-



Через пару минут товарища политрука настигнет вражья пуля, и мы сможем поживиться автоматом ППШ, новыми сапогами и банкой махорки.



Главный редактор журнала «Мир фантастики» Николай Пегасов (ну, или человек, чрезвычайно похожий на него) бежит бить немчуру.



ФОТОРЕПОРТАЖ НА CD И DVD

Друзья! Ни на какие сокровища мира не променяйте наши **CD** или **DVD**, на которых сегодня в разделе «Из первых рук» расположен фотоотчет о поездке в Польшу, где мы, собственно, и увидели **Call of Duty 2**. В программе — уникальные кадры бункеров, построенных по личному приказу Гитлера и когда-то входивших в состав полевой ставки немецко-фашистских войск на Восточном фронте, фотографии союзников, продвигающихся вглубь осажденной территории в окрестностях местечка Мамерки, а также неповторимая фотосессия нацистских офицеров, попивающих американскую кока-колу.



служивающим персоналом... и в два раза дорожавшим входным билетом.

Объясняем почему. Если помните, первый **Call of Duty** вовсе не собирался претендовать на звание «самой великой». Избитая и рассоленная многосерийным **Medal of Honor** тема «сражений в стиле рядового Райана», устаревший даже по тогдашним меркам движок от **Quake III** и крайне непродолжительная одиночная кампания — все это отлично подошло бы какому-нибудь бюджетному шутеру класса B, но уж никак не военному блокбастеру номер один. Однако даже с такими, прямо скажем, не самыми лучшими средствами игра умудрилась разом отхватить большинство главных индустриальных призов (в том числе звание «Лучшая WWII-игра 2003 года» от «Игромании») и всенародную любовь по всему миру.

А теперь попробуйте представить себе масштаб того, что нас ждет после выхода второй серии. В разработку **Call of Duty 2** вбуханы практически все средства, полученные от продаж первой части (вместе с аддоном **United Offensive**), под техническую базу подведен современнейший движок со всеми мыслимыми DX9-наворотами, историческими консультациями ведает самый настоящий полковник армии США, а голосами местных рядовых райанов говорят актеры из спилберговского сериала **Brothers in Arms**.

С таким вот неким багажом сделать «хорошую игру» сможет, наверное, любой двоечник. Однако у **Infinity Ward** цель куда как

серьезнее: сделать не хорошую, а великую игру — точно такую, о которой рассказывал глава европейского PR-департамента Activision.

И знаете что? У них это, похоже, получится.

КЛАССИКА

1 сентября 2005 года, пять часов вечера по местному времени. Ровно 66 лет назад в нескольких километрах от места, где мы сейчас находимся, началась Вторая мировая война.

Мы сидим на цокольном этаже гостиницы *Ksiezycowy Dworek* и в атмосфере арахиса и апельсинового сока ждем, когда специально обученный человек настроит почти законченную версию **Call of Duty 2**. «Ну, с какого уровня начнем?» — Тим, прихрамывая на одну ногу (бандитская пуля после очередной вылазки в гитлеровский бункер), подходит к моему компьютеру. «С классики, ясен день! Давайте D-Day».

Перед глазами появляется знакомая еще по Е3 картина: спины перепуганных американских морпехов и бушующее море где-то в окрестностях Омаха-бич. Морпехи жмутся к стенам транспорта, молятся, щелкают затворами и проверяют оружие. Кого-то в этот момент мучительно тошнит... «Пока не началось», у нас есть все шансы оценить мощь нового графического движка в той части, что касается моделей и физиономий персонажей. Так вот, эти самые модели и физиономии как по стилю, так и по качеству прорисовки похожи на те, что мы видели в **Half-Life 2**. Очень, то есть, все реалистично. Я, честно сказать, не особенно пригля-

дывался, но похоже, что у всех солдат-статистов (как дружественных, так и нет) абсолютно уникальные лица. Но даже если это не так, то в горячке местных сражений вы вряд ли успеете различить двух близнецов.

Но давайте вернемся на Омаха-бич. После того как шлюпка ударяется о берег, события разворачиваются по известной программе: визжит свисток, режут пулеметы, солдаты начинают прыгать на песок, и тут... звук приглушается, на экране творится натуральнейшее *slo-mo*, а мы в этот момент падаем куда-то глазами к небу. Далее на протяжении двух минут нам демонстрируются жуткие сцены смерти скриптовых друзей, потом кто-то, кажется, пытается тащить нас на спине...

Мы приходим в себя у подножья скал, без оружия и с противным свистом в ушах. Какой-то приبلудный сержант, то и дело переходя на ор, пытается объяснить, что нам нужно срочно найти оружие и по одному из натянутых канатов взобраться на плато под названием Пойнт дю Хок. (На Пойнте дю Хок, между делом говоря, притаились зенитные орудия, которые месили побережье пляжа как раз в том самом месте, где высаживался Том Хэнкс сотоварищи в «Рядовом Райане»).

Мы начинаем взбираться по канату, наблюдая ботинки товарища сверху. Внезапно где-то над ухом раздается оглушительный взрыв — товарищ срывается вниз, сталкивается с канатами еще одного морпеха и, сделав в воздухе пару головокружительных кульбитов, с криком падает на скалы. Блин, война — страшная штука.

Оказавшись наверху, мы сразу же попадаем в гущу самой настоящей окопной войны. Несколько укреплений уже захвачены союзниками, в других отчаянно обороняются немцы. В глубине души мы в этот момент чувствуем, что за нами, в общем-то, историческая справедливость, и с отчаянным ревом бросаемся в ближайший окоп. Так как армия США догадалась вооружить нас совершенно бесполезной в условиях ближнего боя винтовкой M-1, то при виде немцев приходится идти в рукопашную, благо у этой самой винтовки имеется весьма увесистый приклад...

Тут самое время сказать пару слов о вражьем AI. Если коротко, то этот самый AI — великолепен. На высоком уровне сложности немцы ведут себя не хуже высоко-



Если вам при виде этой сцены не икнулось, значит, вы мало играете в компьютерные игры.



И по сей день британцы приезжают в Тунис исключительно в шортах и панамках.

D-DAY В ИСПОЛНЕНИИ CALL OF DUTY 2



АНАТОМИЯ ИГРЫ

Классическая шутерная сцена о том, как толпы союзников высаживаются на побережье Омаха-Бич, в *Call of Duty 2* выглядит на удивление свежо:

①. «Спасение рядового Райана». Если помните, именно такой кадр мы видели глазами оглушенного фашистской бомбой Тома Хэнкса: горящие союзники с воём выбегают на берег и умирают в страшных муках.

②. Массовка. Десятки скриптовых сослуживцев орут, бегут и падают холодными трупами под огнем невидимых врагов. Мы, конечно же, проходим через весь этот ад, аки святой, — без единой царапины (если, конечно, не считать легкой контузии в первую же секунду высадки).

③. А это уже что-то новенькое. Забросив несколько канатов на гору, солдатики бодро карабкаются вверх. Естественно, скриптовые немцы нещадно палят по нашим альпинистам, из-за чего те с криками падают, судорожно цепляясь за своих товарищей и всеми другими способами создают полную иллюзию жестокой бойни.

④. Дым без огня. Мы готовы поспорить на что угодно, но ни в одной игре мира (даже в демо-версии *F.E.A.R.*!) вы не видели таких красивых спецэффектов. Густой черный дым от горящей техники или сизый пар от взрыва дымовой гранаты — все это сделано на десять баллов из пяти.

бых спецназовцев из *F.E.A.R.*: едва завед нас, они вместо «гутен таг» оголтело швыряются гранатами, старательно прячутся за ящиками и постоянно меняют позиции при стрельбе. Стоит ли говорить, что в ближнем бою они, вместо того чтобы возиться со сменой магазина, без разговоров бьют прикладом в лицо.

Изнитожив фрицев в окопах, мы воссоединяемся с остатками взвода и начинаем заниматься делом типично в духе *Call of Duty*, а именно — планомерно зачищать гранатами вражьи бункеры и дзоты. В среднем весь процесс занимает где-то двадцать минут.

Отвалившись на спинке стула и отирая рукавом холодный пот со лба, я краем глаза замечаю, как за спиной потирает руки гражданин Пойтинг: «Ну как, понравилось? Что будем смотреть дальше?» — «Как насчет человека по имени Vasilii Ivanovich Kozlov, который, как написано в пресс-релизе, бьется с немчурой под Москвой?»

КОМАНДИР ВЗВОДА КОЗЛОВ

«Ну, черт! Вам, русским, только и подавай Козлова... Вот что, может, вначале посмотрите на британцев в Тунисе?» — «Спасибо, уже посмотрелся». — «В смысле?» — «Я там был в отпуске буквально месяц назад». — «Да нет же, других британцев, в другом... а-а-а, черт, смотрите, в общем!»

Маленький городок Туджен, северная Африка. Со времен генерала Роммеля Тунис, похоже, практически не изменился: те же полу-глиняные двухэтажные домики, узкие мощеные улочки, заваленные мусором подворотни, веранды с чахлыми деревьями в кадках и бесконечные лианы веревок с сохнущим бельем.

Миссия начинается с того, что мы вместе с боевыми товарищами мчимся по пыльной дороге в кузове армейского грузовика. Вокруг — взрывающиеся джипы, пролетающие над головой самолеты, бредущие в никуда толпы пехотинцев и тому подобные сцены «военных ужасов» (все это, кстати, до боли в желудке напоминает миссию на Курской дуге из *United Offensive*).

После того как грузовик проезжает через городские ворота, мы стремительно попадаем в самую гущу сражения. Фашистские пулеметы стреляют буквально отовсюду, а братья-британцы штабелями падают замертво, не успевая пробежать и нескольких метров. Я же, мудро спрятавшись за колесом грузовика, короткими перебежками проникаю в ближайшую подворотню и залегая у расписного кувшина.

Пока британцы, оказавшись в засаде, жестоко отстреливаются, кто-то из солдат изо всей дури барабанит сапогом в ближайшую дверь. За дверью, впрочем, вместо гостеприимных тунисцев его встречает немецкий пулеметный расчет. Изрешеченный пулями сол-

дантик отлетает на пять метров, а мы, полные праведной мести, тут же угощаем фрицев гранатой. Наступает минутная передышка — самое время продумать план контратаки.

Да-да, друзья, вы не ослышались — именно что план. Видите ли, какое дело: в оригинальном Call of Duty все города, поселки и деревни меньше всего напоминали настоящие населенные пункты и по большей части представляли собой один-единственный «коридор» с незначительными разветвлениями. Во второй же части города — это именно что города, а не линейные декорации: они наполнены улицами с домами, тупиками, обходными путями и тому подобными тактически важными вещами. Так что отныне залог успеха — это не тупой огонь на подавление, а хитрость, боевая смекалка и скорость выполнения обходных маневров.

Из других интересных наблюдений: об этом, конечно, никто не говорит вслух, но, получив такую свободу действий, фрицы в Call of Duty 2 начали пользоваться точно той же тактикой, что и американцы в **Brothers in Arms**. Грубо говоря, пока одна группа немцев прижимает вас к земле плотным огнем, вторая тихо пытается зайти с тыла и без лишнего шума переколоть всех в ближнем бою. Честно признаться, мы никак не привыкли к такому поведению со стороны AI, поэтому на первых порах автор этих строк упорно погибал на улицах Туниса, будучи жестоко атакован с самых неожиданных сторон.

Отбросив коньки в четвертый раз, все-таки пришлось сменить тактику. Пока товарищи по оружию стойчески лежали под прессующим огнем, я подыскивал достойное укрытие и встречал «обходную» группу фашистов парой хаотичных очередей. Понятно, что после такого поворота событий гитлеровцы уже не думали ни о каких хитрых маневрах и могли лишь вяло отстреливаться.

ПО КОМУ ЗВОНIT КОЛОКОЛ?

После успешного штурма тунисского побережья и захвата фашистской радиостанции плавно переходим к следующей миссии (к слову сказать, местные миссии-уровни представляют собой полностью законченные операции и, как по размеру, так и по времени прохождения, чуть ли не в два раза превышают те, что были в оригинальном Call of Duty).

Итак, новое место действия — городок где-то на севере Франции. На дворе — глухая ночь. Американский отряд в сопровождении двух «Шерманов» входит на улицы и тут же попадает под мощный танковый обстрел. Парой залпов немецкий «Тигр» выносит один наш танк, затем — второй и наконец гибнет под огнем «панцерфаустов» (ящик с которыми кто-то предусмотрительный оставил в соседней подворотне).

Перед нашим взводом стоит простая задача — очистить все дома от засевших там фашистов. Казалось бы, ну что уж тут необычного, однако и здесь приходится повозиться с не на шутку поумневшим AI. Дело вот в чем: едва мы начинаем брать приступом первый же встречный сарай, как на шум выстрелов гитлеровцы сбегаются со всего поселка. Причем сбегаются не толпой, а для начала высылают на разведку пару бойцов. Те на глазок прикидывают, сколько и



Перемещаться таким вот открытым образом крайне опасно. Несколько фрицев со снайперскими винтовками за пару минут перебьют весь отряд.

CODENAME: **PANZERS** PHASE TWO



Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми, так и новыми героями сражений.

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация — Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключите свет у своих войск и ошеломяте врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий — как основных, так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе



© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Идентификационное право на разработку и распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1C».

где засело американцев, и сообщают всю информацию «в центр». Только после этого в «центре» решают, что делать дальше: оставаться на позициях, выпустить из дома снайперов, чтобы те расстреляли нас с безопасного расстояния, или же навалиться на проклятых янки всем селом.

В таких вот ситуациях нам как раз может пригодиться еще одна крайне полезная штука — дымовая граната. Если кинуть парочку таких вот игрушек на пустую улицу, то буквально через тридцать секунд все окрестности будут заполнены сизым и абсолютно непроглядным дымом. Под его прикрытием можно практически безнаказанно войти в любой дом и устроить ничего не подозревающим нацистам маленький праздник с гранатами и штыковым боем.

Впрочем, если по каким-то причинам вам не нравится вся эта пиротехника, то можно пойти на еще одну хитрость, а именно начать штурм ровно в полночь, когда зазвонят колокола местной часовни. Фашисты, затаившиеся в соседних домах, вряд ли услышат выстрелы в церковном грохоте, так что всю операцию можно провести буквально за считанные минуты.

После того как первый вражий бастион будет взят, дальнейший бой пойдет по накатанной схеме. Перебегая от одного дома к другому, забрасывая гранаты в оконные проемы, простреливая стены и периодически вступая в рукопашную, мы рано или поздно зачистим весь городок.

Между тем во время массовых боев становится невооруженным взглядом видна (вернее, слышна невооруженным ухом) система «голосового сражения», о которой мы писали еще в нашем репортаже с Е3. Двадцать тысяч строк боевых речевек, записанных специалистами из Infinity Ward, вырываются из уст наших сослуживцев буквально каждую секунду. Разговорчивые солдатики постоянно комментируют все происходящее: предупреждают о вражеской гранате, подсказывают, где засел подлый фриц, или истошным голосом орут, что, судя по звуку, их обстреливают из миномета. Даже если вы вдруг надумаете выключить монитор, то все равно не потеряете ощущения, что будто находитесь в самой гуще жестокого сражения.

ХРОНОЛОГИЯ

«Тим, а Тим, время показывать миссии из русской кампании!» — в своем желании так увидеть рядового Козлова под Москвой мы, понятное дело, остаемся непоколебимы. «Пренеприятнейшее известие, друзья: большинство миссий за Vasilya Ivanovicha все еще до конца не оттестированы, так что не ругайте строго, а?.. Но показать их никак не можем, а то засмеете еще потом». «Черт!»

Пока я допиваю апельсиновый сок и думаю, что пора бы уже переходить на пиво, Тим меж тем пытается отвлечь от раздумий о Василии Ивановиче и рассказывает множество крайне любопытных историй. Вдруг выясняется, что разработчики, например, могли бы выпустить игру гораздо раньше запланированного срока. Однако что-то (вернее, кто-то — исторический консультант) вдруг дернул их отправиться на познавательную экскурсию на побережье северной Франции — по местам, так сказать, боевой славы. Вернувшись с этого самого побережья, ребята попросту уничтожили несколько практически готовых уровней, посвященных сражениям на Западном фронте. Ибо, как выяснилось, то, что они сделали, радикально отличалось от того, что они увидели в реальности.

Кроме того, для пущей исторической достоверности в один из уикендов разработчики в полном составе отправились на самое настоящее армейское стрельбище. Там они целый день стреляли из всего, чего только можно, изучали динамику оружия, отрабатывали полевую тактику и играли в некое подобие «Зарницы». Вернувшись в теплый офис, они тут же принялись серьезно перепахивать внутриигровую физику и переписывать алгоритмы искусственного интеллекта.

Еще в разговорах с Тимом выясняется одна шокирующая подробность. Оказывается, во второй части не будет четкого порядка миссий: первая, вторая и т.п. Вместо этого в Call of Duty 2 появится глобальная игровая линия, поделенная на временные отрезки от 1941 до 1945 года. То есть начинаем мы всегда одинаково, с миссии под Москвой. Играя же дальше, мы уже сможем выбирать, продолжать ли одну кампанию (а всего кампаний в игре три: за американцев, британцев и Василия Ивановича) или же перескочить на лю-

бую из миссий (неважно, на каком фронте), близкую по хронологической линии.

Мало того, во второй части будут три совершенно разные концовки! То есть игра не закончится водружением красного флага над Рейхстагом, как в оригинальном Call of Duty! А чем же тогда? Молчит Тим, не дает ответа.

■■■

Суммируя все вышесказанное, что мы имеем в итоге: на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще (к главному редакционному тотему под названием F.E.A.R. это высказывание, понятное дело, не относится). Успешно эксплуатируя все достижения первой части, не забывая об опыте коллег (да простят нас Infinity Ward, но уши Brothers in Arms выглядят здесь буквально отовсюду), не жалея финансов на технологии и раскрутку (по нашим скромным подсчетам, польская презентация Call of Duty 2 обошлась Activision в бюджет средней российской игры), а также постоянно придумывая что-то новенькое, разработчики в скором времени создадут, похоже, действительно главную WWII-игру на Земле.

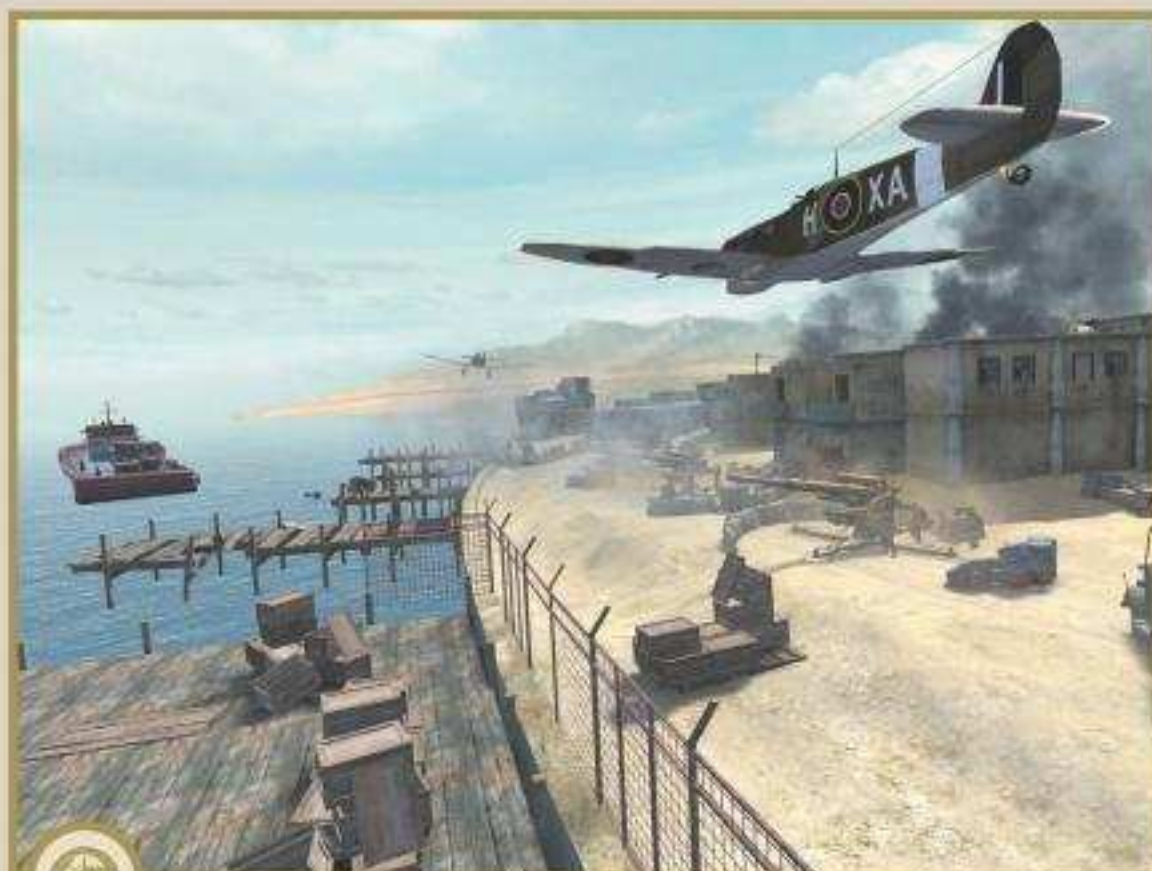
И мы ничуть не преувеличиваем. Посудите сами, тот же Brothers in Arms, каким бы хорошим он ни был, оказался все-таки не той игрой, что мы ждали. Грядущий **Commandos: Strike Force** хоть и является шутером, приятным во всех отношениях, но ему чудовищно не хватает того, что мы называем «блокбастерным лоском». Наконец, следующая часть самого лютого конкурента — **Medal of Honor** — выйдет никак не раньше конца следующего года, да и не факт, что вообще появится на PC... Так что как ни крути, а действительно достойных оппонентов у второй части Call of Duty на сегодняшний день попросту нет.

Поэтому нам, как обычно, остается только одно. Да-да, друзья, ждать. Благо осталось совсем немного: выход Call of Duty 2 запланирован уже на начало ноября этого года.

P.S. В конце хочется сказать еще одну важную вещь. Приятно, когда проекты такого масштаба будут выходить в России совершенно легальным образом: отечественным издателем Call of Duty 2 станет уважаемая компания 1С. Также нам бы хотелось поблагодарить 1С и Activision за их неоценимую помощь в организации поездки в Польшу. ■



Можем поспорить на что угодно, что вы никогда не видели таких дымовых завес в компьютерных играх.



Немцы очень не хотели уступать англичанам свои приморские здравницы и заставили все побережье зенитками.

БЛИЦКРИГ

- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Танита, или Морское приключение

Жанр: Adventure ■ Издатель: Акелла ■ Разработчик: Trickster Games
 Похожесть: Neverhood, «Падал прошлогодний снег» ■ Мультиплеер: Нет
 Дата выхода: Не объявлена

Много ли мы знаем «пластилиновых» квестов? Нет, к сожалению. С ходу вспоминается только легендарный **Neverhood** да скромный «Падал прошлогодний снег» от «Буки». Впрочем, отставить грустное настроение! Ведь совсем скоро нас ждет «пластилиновое» пополнение от издательства «Акелла» и молодой студии **Trickster Games**. Имя игры, которая будет гнуться, мяться и скручиваться в самые фантастические фигуры, — «Танита, или Морское приключение».

Танита — это маленькая девочка, на редкость забавная и смышленная, даже несмотря на то, что вместо мозгов у нее пластилин. Приключения нашей героини начинаются с поездки в кругосветное путешествие. Самолет, на котором летит одна из самых гибких и податливых женщин в мире, разумеется, терпит крушение. И, конечно же, — над почти необитаемым островом. Почему почти? Да потому, что там обитает таинственный незнакомец, который также попал в беду. Товарищи по несчастью объединяют усилия и пытаются вместе добраться домой. Для достижения этой цели Таните и ее другу предстоит познакомиться с фантастическими существами, которые проживают на архипелаге, и решить немало оригинальных и веселых загадок. Где еще вам приходилось использовать обитателей морских глубин в качестве запчастей и выращивать высокотехнологичные агрегаты на грядках?

Разработчики обещают нам пять уникальных игровых миров и более полусотни игровых локаций. В сюжете, помимо основной задачи, нашлось место для множества второстепенных квестов, нескольких забавных мини-игр, а также оригинальной фишки, которую разработчики называют «живой механикой». Смысл ее заключается в комбинировании разнообразных существ с механическими элементами инвентаря — жесткое, если честно, занятие.

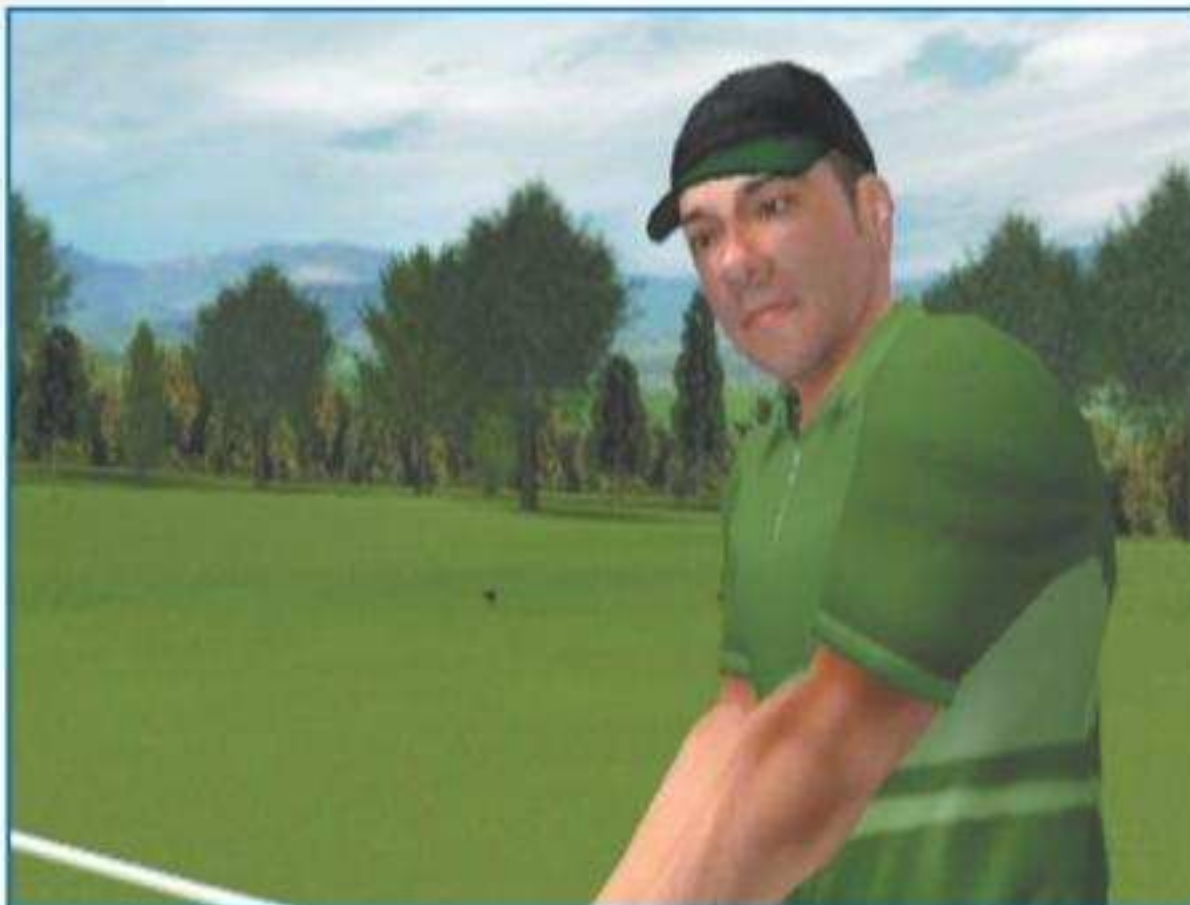
Картинки из «Таниты» выглядят очень стильно и красочно — видно, что художники и дизайнеры Trickster недаром едят свой хлеб. Игра позиционируется как семейная — спасти Таниту могут и взрослые, и дети. Тем не менее заметный перекосяк в аудиторию «до шестнадцати» виден даже невооруженным взглядом.



Ведущий рубрики: Алексей Бутрин

■ Real World Golf

Жанр: Симулятор гольфа ■ Издатель: In2Games ■ Разработчик: In2Games
 Похожесть: Серия Tiger Woods PGA Tour ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Осень 2005 года



Играть в гольф (пусть даже и виртуальный) при помощи компьютерной мышки — все равно, что бриться топором. Хотите доказательства? Держите — в том же **Tiger Woods PGA Tour**, самом, пожалуй, популярном симуляторе гольфа, есть целых пять режимов управления ударом. Причем, по большому счету, ни один из них не похож на настоящую игру. К примеру, в режиме «real swing» мяч предпочитает лететь, куда ему заблагорассудится, а в самом примитивном «two click» точности ударов позавидует даже самый профессиональный игрок.

Оригинальное решение этой проблемы придумала британская компания **In2Games**, которая готовит к выпуску уникальный симулятор **Real World Golf**. Изюминка игры — поддержка специального контроллера **Gametrak**, который с помощью специальных датчиков «захватывает» движения игрока и передает их в компьютер. Для виртуального гольфа подобная новинка — самое то. И клюшкой помахать можно, и из дома выходить не надо. В дальнейшем компания планирует приспособить «Геймтрек» и для других игр: спортивных симуляторов, файтингов и пр.

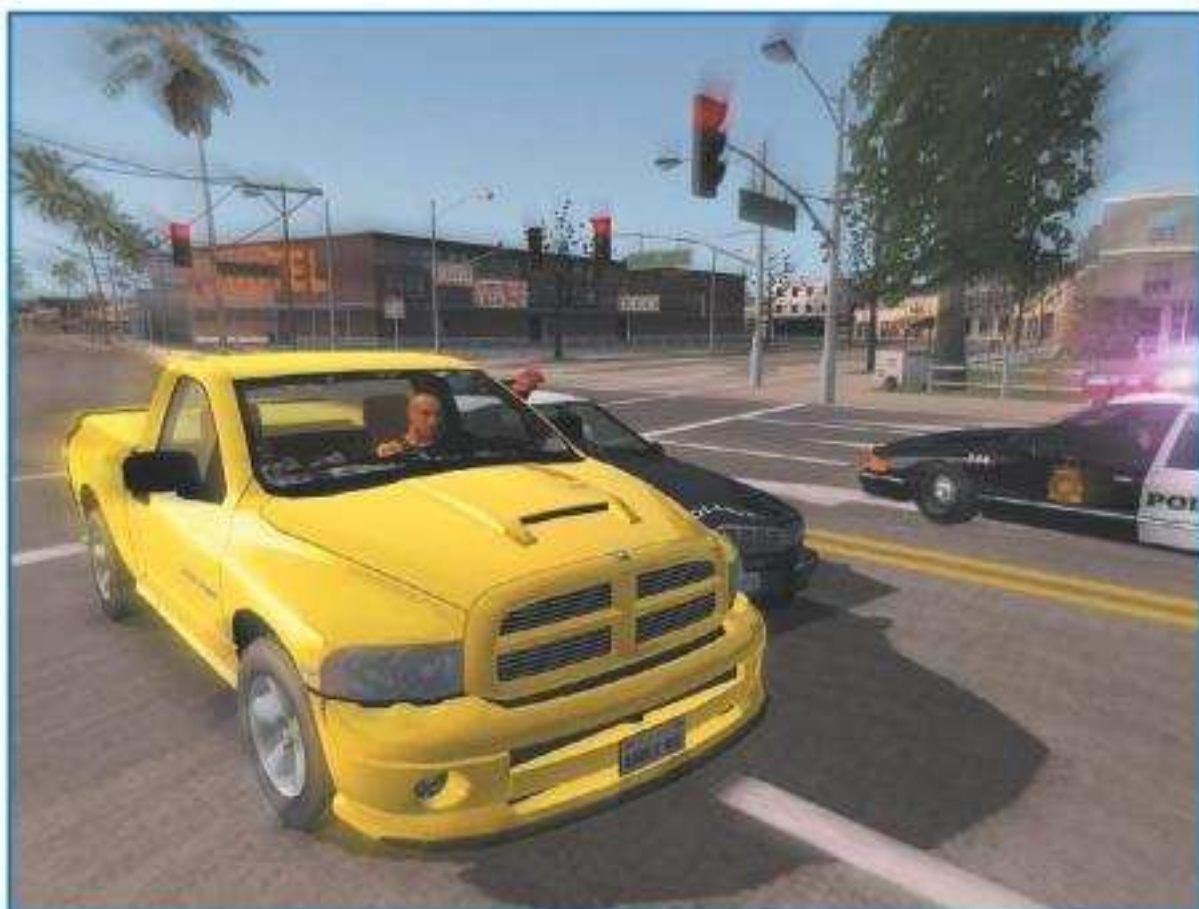
Сам же Real Golf порадует любителей гольфа мультиплеером, в котором может сразиться до четырех человек — причем для этого достаточно одного компьютера. Тем, кто никогда не видел клюшку, пригодится режим обучения — здесь вам и правила игры, и различные тонкости общения с чудо-контроллером. Также стоит отметить очень приличный набор мини-игр, начиная с гольф-дартса и заканчивая «стрельбой» мячиками по машинам. Жаль только, что кортов для «настоящего» гольфа слишком мало. Пять площадок по 18 лунок каждая — это, простите, ерунда.

Не внушает оптимизма и графика. Аляповатые модели, размазанные текстуры, картонная растительность — вот что будет окружать нас во время игры. Говорите, Real World Golf выходит на консолях? Не важно — даже на PlayStation 2 мы видели множество проектов с куда лучшей графикой. А здесь... Впрочем, дабы не расходовать драгоценную журнальную площадь на обличительные эпитеты, скажу лишь, что визуально Real Golf выглядит даже хуже **PGA Tour 2004**. Поэтому единственное, что может спасти новичка, — это контроллер Gametrak.



L.A. Rush

Жанр: Аркадный автосимулятор ■ Издатель: Midway Games
 Разработчик: Midway Games ■ Похожесть: Серия Need for Speed Underground, серия Midnight Club ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Октябрь 2005 года



История уличных гонок насчитывает не одно десятилетие. Рожденные как состязания «для своих», они очень быстро завоевали огромную популярность в народе. Доказательство тому — десятки компьютерных игр про стритрейсинг, которые находятся в разработке. **Lada Racing Club**, **Need for Speed: Most Wanted** или, например, наша сегодняшняя гостья — **L.A. Rush** от Midway Games.

Гонять мы будем по хорошо знакомым декорациям — действие игры развернется в легендарном Лос-Анджелесе. Залитые солнцем шикарные пляжи, забитые транспортом центральные улицы, перекрестки и многоэтажные развязки — все эти места будто специально созданы для стритрейсинга. Поехать, кстати, можно куда угодно — разработчики обещают дать игроку полную свободу перемещений.

Гонимая часть геймплея **L.A. Rush** очень похожа на игру **Midnight Club** — большинство соревнований заключается в прохождении «контрольных точек», которые раскиданы по городу. При этом путь к каждому новому чекпойнту игрок должен подбирать самостоятельно. Впрочем, ничего сложного в этом нет: физика в игре простая, машины управляются отменно и совершенно не хотят ломаться. Так что можно ехать даже по самому экстремальному маршруту — сшибая ограды и заборы, прыгая по парапетах и т. д.

Что еще? Ну, как и в любой серьезной игре про стритрейсинг, в **L.A. Rush** будет очень богатый ассортимент авто: аж 36 штук, причем все смоделированы с реальных прототипов. Помимо классических «мускульных» и гоночных болидов ожидается и самая настоящая экзотика вроде «Олдсмобилей», «Инфинити» и даже нескольких концепт-каров. Кстати, очень странным выглядит перекося в сторону американских марок — все-таки по улицам принято гонять на мощных и юрких «японках». Еще одна удивительная особенность — отсутствие многопользовательского режима. Почему? К сожалению, ответа нет.

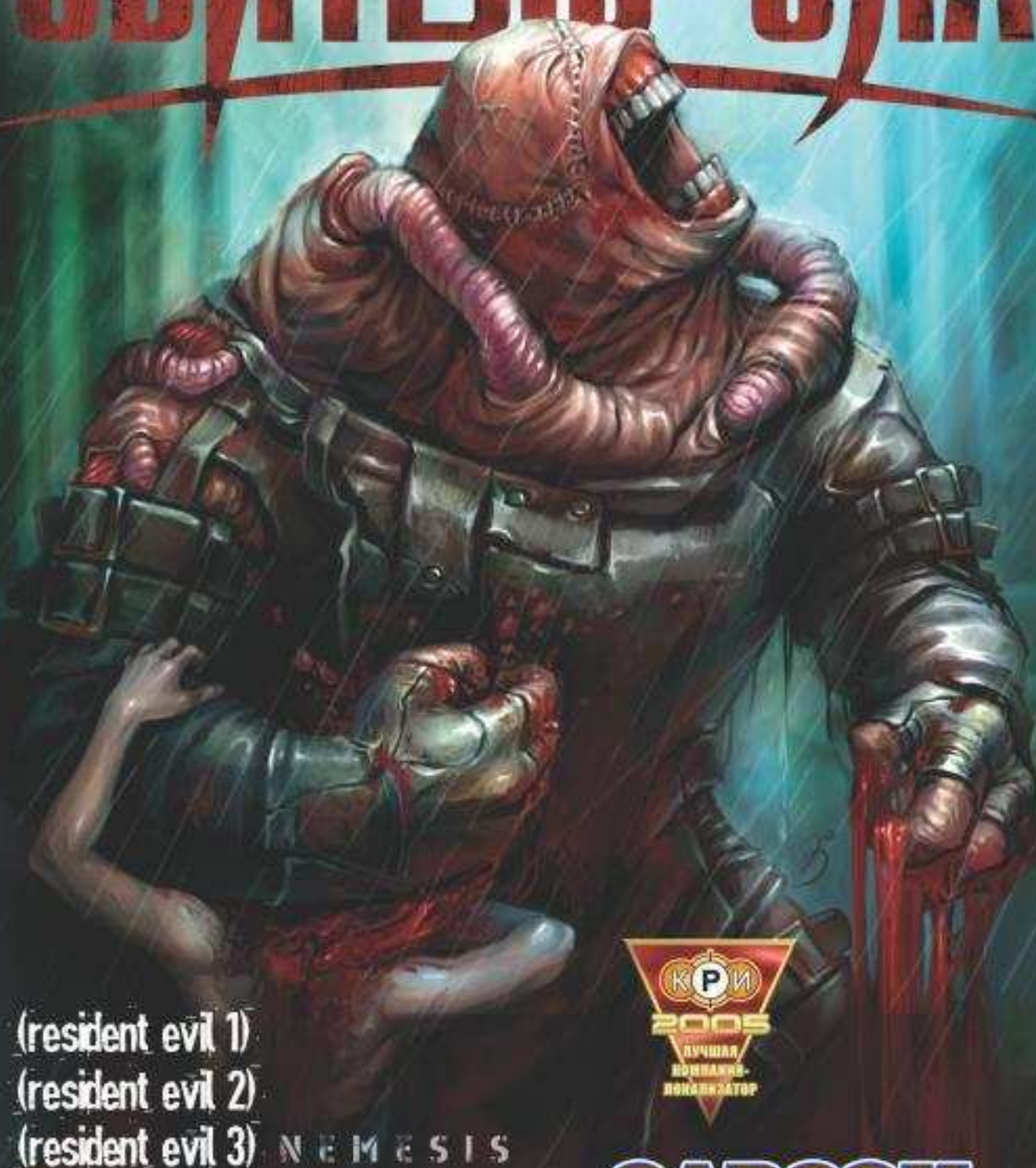
Впрочем, давайте поговорим о более приятных вещах. Так, по традиции очень важное место в игре будет отведено тюнингу — к неплохому списку машин прилагается еще и целый вагон лицензированных запчастей, бамперов, спойлеров и прочей «автокосметики».

Нашлось в **L.A. Rush** место и полицейским, которые не дадут заскучать даже самому умелому игроку. Наказывают копы, кстати, очень серьезно — попадание к ним в лапы заканчивается выбыванием из гонки.

Внешне игра выглядит достаточно мило, впрочем, качество картинки не дотягивает даже до **Need for Speed Underground 2**. А ведь, казалось бы, почти год прошел.



ОБИТЕЛЬ ЗЛА



(resident evil 1)
 (resident evil 2)
 (resident evil 3) NEMESIS



CAPCOM



лаборатории, кишат зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Raccoon City. Находясь на грани кромешного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.

Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «horror», приходит на платформу PC. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов. Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым скрыты



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств
- Кошмарные существа поджидают вас за каждым углом
- Несколько видов убийных стволов для кровавой расправы над монстрами
- Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локации и модели
- Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами

www.akella.com



М.Видео

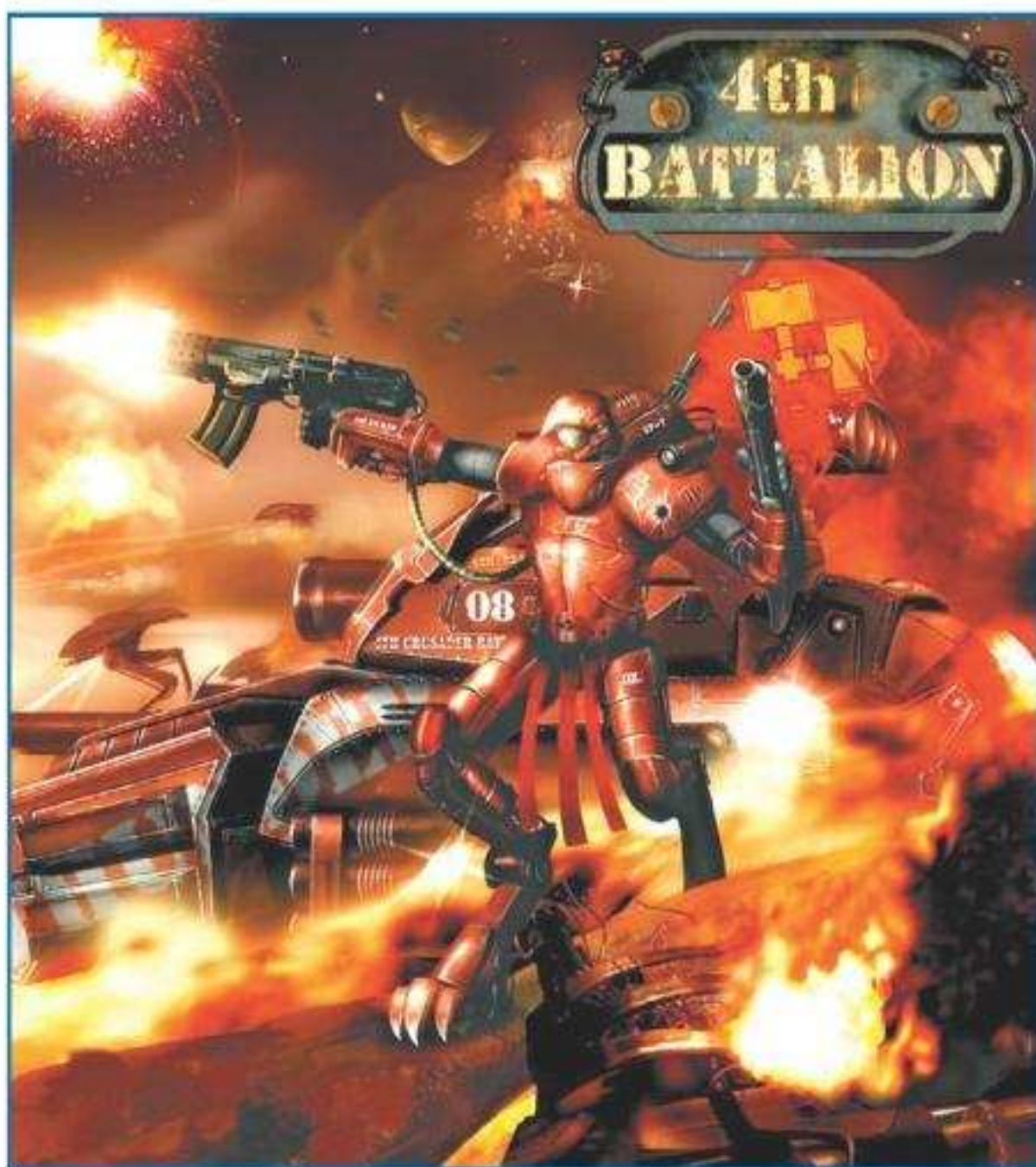
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
 © "Capcom"
 Все права защищены
 Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 Тех. поддержка: (095) 363-4612
 E-mail: support@akella.com
 Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине "Мультитрейд"
 www.multitrade.com.ua



4-й батальон

Жанр: Action/ролевая игра ■ Издатель: GFI ■ Разработчик: МиСТ ленд — ЮГ
 Похожесть: В тылу врага, Власть закона ■ Мультиплеер: Нет
 Дата выхода: 2006 год



Вселенная проекта «Код доступа: РАЙ» претерпевает первую серьезную встряску. Если раньше жить в ней можно было исключительно под тотальным контролем пошагового режима, то теперь настало время реалтаймовой свободы, которая ждет нас в «4-м батальоне» — новой ролевой игре с экшен-элементами от компании «МиСТ ленд — ЮГ».

Впрочем, какая же свобода и без войны? Вот и сценаристы игры о том же. Не очень далекое будущее. Человечество добралось до Марса, колонизировало его и, поняв, что ничего страшного на нем нет, решило развлечь себя гражданской войной. Понравилась эта идея, правда, не всем. Например, игрок — командир взвода в штурмовом батальоне ордена крестоносцев — спит и видит, как бы усмирить драчунов. Каким образом это можно сделать? О, вариантов множество — ведь разработчики обещают нелинейный сюжет, развитие которого целиком зависит от игрока.

Выглядит это следующим образом. Существует некий уровень «хаоса», который нужно свести к нулю. Сделать это можно разными путями — ведь порядок у каждого свой. На Марсе действует огромное количество сил, с которыми игроку предстоит взаимодействовать. Одни помогут, другие постараются использовать в собственных целях, а третьи сразу обнажат оружие — ведь мы уже работаем на их врагов. В общем, ролевая составляющая в «4-м батальоне» будет очень сильная.

На пути к победе нам предстоит познакомиться с реалистичной физикой, симпатичной графикой и широким ассортиментом оружия и экипировки. Будет, кстати, и военная техника: начиная с легких и юрких багги и заканчивая шагающими танками. Последние, кстати, просили передать привет Джорджу Лукасу.

Огромную часть времени игроку предстоит проводить в боях — запланированы как масштабные операции, так и stealth-миссии. Действовать мы будем не в одиночку: важный элемент геймплея — создание собственной маленькой армии, бойцы которой с охотой пойдут за своим командиром в самое жаркое пекло. Кроме того, на поле брани нашлось место и управляемым компьютером союзникам.

Разработчики обещают выпустить проект в середине 2006 года, но мы бы не слишком верили этим словам — игра вырисовывается масштабная, амбициозная и очень необычная. Такие «по быстрому» не делают. Так что запасаемся терпением, друзья.

LMA Manager 2006

Жанр: Футбольный менеджер ■ Издатель: Codemasters
 Разработчик: Codemasters ■ Похожесть: Серия LMA Manager, серия Total Club Manager ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Весна 2006 года



Известно, что каждая «игродельческая» держава лучше всего разбирается в каком-то одном виде спорта. Так, в хоккее хорошо «рубят» канадцы — мы в первую очередь говорим о компании EA Canada. А вот англичане знают толк в футболе. Например, компания

Codemasters уже несколько лет радует игроков отличной серией LMA Manager. В ней стать менеджером футбольной команды и привести ее к победе может каждый желающий. Жаль только, что до недавнего времени в число «каждых желающих» не входили владельцы персональных компьютеров — прошлые части разрабатывались исключительно для консолей. Но уже весной следующего года ситуация изменится — LMA Manager 2006 порадует и поклонников PC.

Основное достоинство игры — масштабность в сочетании с потрясающим вниманием к деталям. В LMA Manager 2006 представлено более тысячи настоящих футбольных команд, причем управлять одной из них мы сможем на протяжении аж двух десятков лет — за это время юные таланты успеют вырасти в настоящих звезд футбола и даже отправиться на пенсию.

Как и полагается, заниматься мы будем не только экономикой команды, но и играми. Огромное количество тактических приемов, тренировки, покупка и продажа футболистов — всему этому нашлось место в LMA Manager 2006. Ну а на вкусняшку разработчики обещают удобный интерфейс, отличную трехмерную графику и подробнейшую игровую статистику. В общем, вырисовывается очень перспективный проект. И достойный конкурент вялому Total Club Manager.

World War 2 Combat: Road to Berlin

Жанр: Action ■ Издатель: Groove Games ■ Разработчик: Direct Action Games
 Похожесть: Call of Duty, Return to Castle Wolfenstein ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Октябрь 2006 года



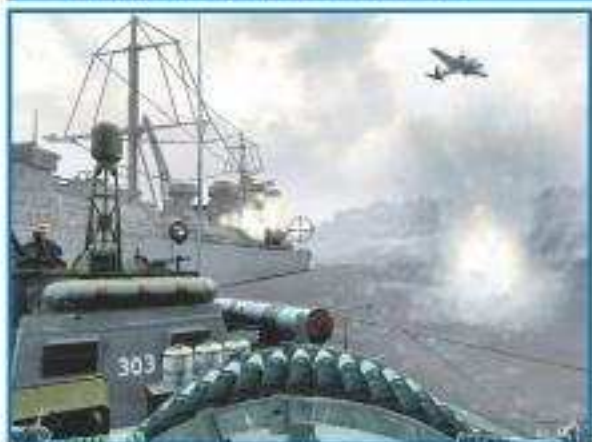
Помнится, когда сразу после выхода Return to Castle Wolfenstein несколько компаний анонсировали аналогичные проекты, один из моих коллег очень удачно пошутил, что, мол, начался сезон отстрела нацистов. Да, начался. И, похоже, закрывать его никто не собирается — беспрецедентное для игровой истории браконьерское истребление гангов, фрицев и адольфов продолжается до сих пор. Принять участие в нем решила и малоизвестная студия Direct Action Games со своим незамысловатым проектом World War 2 Combat: Road to Berlin.

Игроку предстоит выступить в роли Стивена Мура — офицера разведывательной службы OSS. Задача нашего героя — скрытно проникнуть в осажденный Берлин и выкрасть чертежи секретного германского оружия, которое носит забавное название «Vengeance Weapons». Всего нас ждет десяток миссий: здесь и масштабные баталии, и stealth-вылазки, и даже почтовые задания («Поручик! Отнесите этот пакет в штаб!»). Для того, чтобы игроку комфортно жилось в тылу врага, разработчики подготовили неплохой арсенал, где помимо стандартных «томпсонов» нашлось место и различным выдуманным погребушкам, которые, скорее всего, никаким боком не будут относиться к настоящим экспериментальным пушкам конца Второй мировой.

Не впечатляет? Тогда взгляните на скриншоты. Да, такая вот «симпатичная» в игре будет графика — жадная на полигоны и наряженная в скучные серые текстуры. В общем, перед нами очередной «вечерний экшен». Убили пару сотен гангов, закинули диск на полку — и вперед, в объятья новой игры.

■ Battlestrike: The Siege

Жанр: Action ■ Издатель: City Interactive ■ Разработчик: City Interactive
 Похожесть: Battlestrike: The Road to Berlin ■ Мультиплеер: Нет
 Дата выхода: Не объявлена



И снова на наших страницах игра на тему, извините, Второй мировой войны! Зовется она **Battlestrike: The Siege** — как нетрудно догадаться, это продолжение **Battlestrike: The Road to Berlin** от польской компании **City Interactive**.

Казалось бы, полякам, для которых война началась еще в 1939 году, сам бог велел сделать игру про ее начальный период — вспомнить Восточный фронт, первые удары немцев и т. д. Однако вместо этого разработчики предлагают нам принять участие в знаменитой Арденнской операции. Она состоялась в 1944 году, когда уже почти побежденные немцы предприняли последнюю попытку переломить ход войны в свою пользу. Несколько дивизий под командованием фельдмаршала фон Рунштедта прорвались через Арденны и нанесли сильнейший контрудар по наступающим войскам союзников — впрочем, на исход войны он практически не повлиял.

The Siege, как и The Road to Berlin, является самым банальным типом — знай лови врагов в перекрестие прицела и дави на гашетку. Ассортимент техники, на которой нам предстоит выполнять роль бортстрелка, очень богат: здесь и катера, и бомбардировщики, и танки, и еще много чего интересного. Пальба во все стороны света будет сопровождаться сочными спецэффектами, мощным звуком и симпатичной графикой. Если разработчики еще и сделают свое детище не таким нудным, как первая часть, то тогда мы, возможно, получим отличное средство для убийства свободного времени.

■ Caesar IV

Жанр: Экономический симулятор ■ Издатель: Vivendi Universal Games
 Разработчик: Tilted Mill Entertainment ■ Похожесть: Серия Caesar, Pharaoh, Emperor
 Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2006



Любители виртуального градостроительства могут начинать водить хороводы: старожил жанра — Гай Юлий Цезарь — возвращается в игре **Caesar IV**. И пусть вас не пугает то, что у проекта сменилась компания-разработчик: костяк **Tilted Mill Entertainment** составляют бывшие сотрудники **Impressions Games**, которые подарили нам первые три части этого замечательного сериала.

Концепция игры практически не изменилась — мы все так же возводим город и иногда вступаем в короткие стычки с врагами. Выглядят они, кстати, замечательно — ведь Caesar IV разрабатывается на новом графическом движке, трехмерном и очень красивом.

Впрочем, в списке изменений значится не только графика — четвертая часть игры заметно «потолстела», обзаведясь кучей интересных вещей. Вчитайтесь в эти цифры: три игровых режима (кампания, сценарии и свободное строительство), более сотни зданий, тридцать видов ресурсов и аж 75 типов горожан. Как и раньше, строительству города нашей мечты будут мешать варвары, стихийные бедствия, эпидемии и сам Цезарь со своими спецзаданиями. Так что на быструю победу и не надейтесь — разработчики обещают, что прохождение Caesar IV даже у опытного игрока займет более ста часов. Впрочем, еще больше времени у нас уйдет на то, чтобы дождаться игры — ведь ее выход запланирован только на следующий год.

Новая
 скандальная игра
 от студии VZlab
 и компании
 LiteProject.

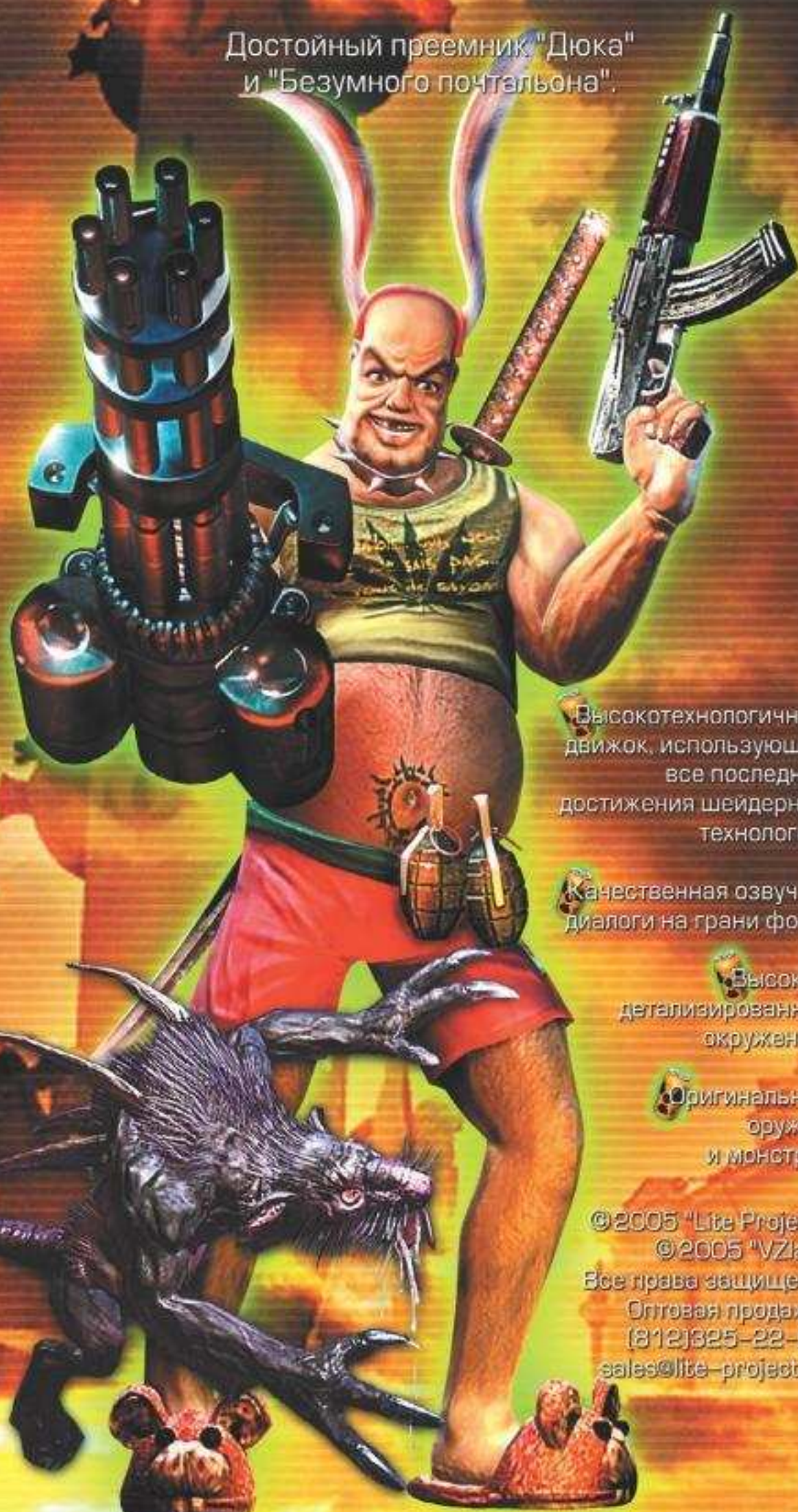
НЕВСКИЙ ТИТБИТ

СПЕШИТЕ ДЕЛАТЬ ДУБРО!

Хлещущая через край жестокость с элементами
 ЧЕРНОГО юмора.

Глобальный катаклизм вырвался на тихие
 улочки Санкт-Петербурга.
 Человек-заяц будет мстить за поруганную честь
 любимой учительницы.

Достойный преемник "Дюка"
 и "Безумного почтальона".



Высокотехнологичный
 движок, использующий
 все последние
 достижения шейдерных
 технологий.

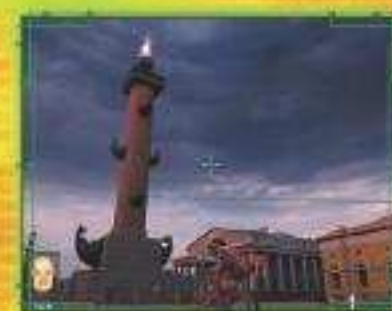
Качественная озвучка,
 диалоги на грани фола.

Высоко-
 детализированное
 окружение.

Оригинальное
 оружие
 и монстры.

©2005 "Lite Project"
 ©2005 "VZlab"

Все права защищены.
 Оптовая продажа:
 (812)325-22-05
 sales@lite-project.ru



Lite
 project

VZlab

GUN



Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ДАТА ВЫХОДА

Жанр: Action ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Neversoft Entertainment ■ Похожесть: Серия Grand Theft Auto, Red Dead Revolver, Lawmaker ■ Мультиплеер: Нет

Осень 2005 года

www.neversoft.com

В эпоху торжества глобализации из славных традиций американского прошлого сохранились лишь немногие: День независимости, Первая поправка, еще кое-что по мелочи, ну и любовь к виски, разумеется. И нет ничего странного в том, что при таком раскладе мы искренне удивляемся каждому примеру ретроградной эволюции. Ну кто бы мог подумать, что главный скейтер всех времен и народов вдруг возьмет и сменит шорты, футболку да скейт на... кольт, ковбойскую шляпу и лошадь? Да-да, вы не ослышались: компания **Neversoft**, бессменный создатель симуляторной серии про **Тони Хока**, взяла вдруг и анонсировала динамичный и жестокий вестерн. Название у игры, которая выйдет уже в конце этой осени, короткое и хлесткое, как выстрел, — **Gun**.

Техасский койот тебе папа!

Вы сейчас, наверное, удивитесь, но **Gun** похожа не столько на виртуальные вестерны (вроде консольной **Red Dead Revolver**), сколько на любимую детишками всего мира серию **Grand Theft Auto**. Сходство по-

трясающее: огромный виртуальный мир, открытый для свободного исследования, большое количество побочных миссий и даже, черт возьми, встроенные мини-игры. Впрочем, не будем забегать вперед и, следуя традиции, начнем «разбор полетов» с сюжета.

Итак, добро пожаловать в штат Монтана образца XIX века. Не отвлекайтесь на живописные горные виды и пасторальные пейзажи долины Миссури. Лучше запоминайте свою легенду: вас зовут Колтон Уайт. Вместе со своим отцом Недом вы тихо и мирно жили на горном ранчо, разводя скот. Бог его знает, сколько бы еще продолжалась эта идиллия, если бы в один прекрасный день ваш папаша не надумал отправиться в путешествие на маленьком речном пароходике, чтобы встретиться со своим старым другом. Вас он, разумеется, взял с собой.

Однако мирный вояж по водам Миссури очень быстро превратился в кровавую бойню — на пароходе разгорелась нешуточная перестрелка, в ходе которой баптистский проповедник смертельно ранил Неда. Но вместо горечи утраты

Колтону пришлось испытать еще большее потрясение. Перед смертью Нед Уайт передал ему какой-то загадочный амулет и признался, что на самом деле он — не его отец (в этом месте индийские и мексиканские сериалы приветственно машут платочками с задних рядов).

Времени на то, чтобы узнать подробности, у Колтона не было: прежде чем он успел что-нибудь спросить у экс-папаши, старина Нед, следуя всем канонам жанра, испустил дух. Более того, в ходе перестрелки на пароходе начался нешуточный пожар, поэтому ново-явленному сироте срочно пришлось уносить ноги.

Выбравшись на берег, наш герой пешком добирается до Доджсити, встретив на пути проститутку Дженни — ну что за вестерн без красоты, пусть даже и секунд-хенд? По прибытии в город **Gun** из почти что приключенческой игры превратится в кровавый и жестокий экшен с неперенными перестрелками, рукопашными драками и верховой ездой. Впрочем, не все так просто, друзья. Помимо следования сюжетной линии наш герой, если будет желание, всегда смо-

жет найти дополнительные приключения на свою мускулистую задницу. Мир игры огромен: города, деревни, прерии, горы, леса и каньоны. Исследовать зеленые просторы можно пешком, но для путешествий на дальние расстояния лучше воспользоваться лошадью, дилижансом или каноэ.

Несмотря на обилие приключенческих вставок, номинально **Gun** относится к жанру экшенов с комбинированным видом от первого и третьего лица. Большую часть времени камера висит за плечами главного героя, перебегая внутрь глаз лишь в специальном режиме **Quick Draw**. Подробнее об этом интересном режиме мы поговорим чуть позже, а пока отметим, что в данном случае глагол **draw** переводится как «выхватывание револьвера для выстрела».

Как и в любом приличном экшене, в **Gun** игрок будет тратить большинство времени на отстрел отрицательных персонажей, которыми кишмя кишит весь Дикий Запад. Не обойдется и без рукопашных схваток, причем речь идет как о традиционных кулачных поединках, так и об отчаянной резне с



1 Ч-ч-черт! Куда закатились мои пять центов?!

2 Режим **Quick Draw** можно будет применить и верхом на лошади, причем у скакуна на время его действия будет включаться автопилот.

3 Сиджей, бро! А тебе слабо сделать так же на байке?

4 Детишки на чердаке курят дедушкин «Беломор».

3



применением разнообразного холодного оружия. Впрочем, самое интересное в игре не это, а верховая езда. Во-первых, лошадей предстоит использовать как средство перемещения из пункта «Ж» в пункт «Я». Во-вторых — и это, наверное, самое интересное! — в Gun будут головокружительные погони со стрельбой. Для того чтобы они оказались еще и увлекательными, нужно не так уж много: сделать удобное управление и качественно анимировать животных. И то, и другое Neversoft обещает реализовать на пять с плюсом, и пока нет никаких оснований в этом сомневаться — опыт у студии немалый (все-таки за спиной несколько частей **Tony Hawk's Pro Skater**), да и ролики со скриншотами выглядят очень вкусно.

Как и шоколадный заяц Карл Джонсон, Колтон Уайт обладает джентльменским набором умений: здоровье, владение огнестрельным и холодным оружием, верховая езда и даже скорость выхватывания револьвера. Большинство из них будут развиваться сами по себе во время игры. Впрочем, дополнительная прокачка лишней, конечно, не будет. К примеру, меткость можно повысить охотой на волков, медведей, кугуаров и про-

чую пока еще живую природу. Будут в игре и более интересные занятия: зачистка опиумных притонов, охрана дилижансов, засады на разбойников, азартные игры, заплывы на каноэ и даже попрошайничество. Причем, наверняка, это далеко не весь список.

Каффбой, убей себя ап стену!

Разработчики по праву гордятся не только весьма разнообразным геймплеем, но и продвинутой физическим движком собственного изготовления. Возьмем, например, драку в кабаке. Уже после второго стаканчика виски мирные посиделки превращаются в грандиозную потасовку. Посетители упоенно колотят друг другу морды в зале, у барной стойки и на лестнице. Мелькают ножи, бьются стаканы и бутылки, трещат столы, хрустят обломки стекла. Кого-то скидывают с балкона, и он ломает себе шею. Хлюпик, отправленный в полет бородатым здоровяком, врезаются в стену и затихает. Повсюду валяются опрокинутые стулья, тела и... чьи-то окровавленные «запчасти». Если подобная картина вас не смущает, а, наоборот, приводит в неопределимый восторг, значит, на Gun стоит обратить самое пристальное

Кольты наголо!

Ни один уважающий себя шутер еще не обходился без специального режима, будь то Quad Damage в старине **Quake** или slo-mo в более современном **Max Payne**. Не станет исключением и Gun — здесь тоже есть нечто похожее под названием Quick Draw. В этом режиме вид от третьего лица заменяется видом от первого, время замедляется, а игрок получает дополнительные возможности для уничтожения виртуальных злодеев. Так, врага можно будет ранить, отстрелив ему любую часть тела, или даже организовать «танец смерти», метко стреляя в землю рядом с ногами противника. Длительность действия Quick Draw предстоит продлевать выполнением различных комбо — например, сделав несколько хедшотов подряд.



внимание. В противном случае остаток статьи лучше не читать.

Вы все еще с нами? Тогда добавьте в вышеописанную картину еще пару штрихов, а именно главного героя, который бодро размахивает томагавком или мачете. Вопрос, откуда взялись окровавленные «джибзы», отпал сам собой, не так ли? К слову, никто не помешает в вышеописанных потасовках применить и более убойное оружие — хоть верный пистолет, хоть не менее верное помповое ружье.

А теперь давайте перенесемся на просторы прерий. Здесь агрессивная фантазия разработчиков и вовсе бьет ключом. Встретился пеший враг? Затопчите его своей лошадью! У противника тоже есть тачка? Так выбейте его из седла метким выстрелом или стрелой, всаженной прямо в горло. Причем к этой самой стреле для верности можно привязать подожженную динамитную шашку. Чтобы уж наверняка. Разработчики утверждают, что стрелы с динамитом — вовсе не порождение их буйной фантазии. Это забавное изобретение индейцы из племени Черная стрела применяли еще в далеком 1883 году.

Кстати, мы еще не говорили, что с убитых врагов можно будет

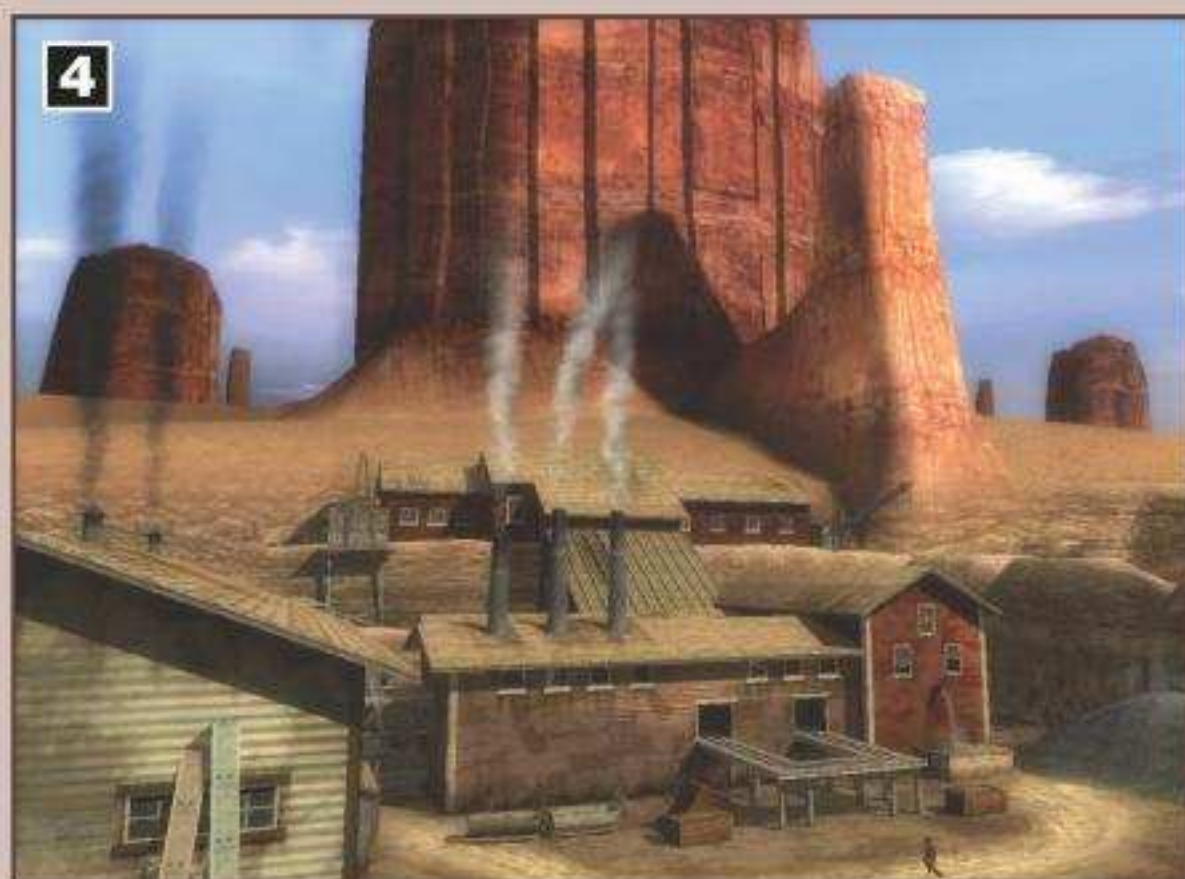
снимать скальпы и обменивать их на различные бонусы? Да, такая вот «милая» альтернатива кропотливому сбору подков и устриц. Разумеется, детей к Gun лучше вообще не подпускать — игра ориентирована исключительно на взрослую аудиторию и уже получила заслуженный рейтинг Mature. Одним словом, если вы знакомы с Диким Западом только по комедиям типа «Мокасины Маниту», знакомство с Gun сулит вам немало удивительных и brutальных открытий.

■■■

А вот от графики Gun особых сюрпризов ожидать не стоит. Но, к счастью, мы живем во времена, когда игру делает хитом не только графический движок, но и талантливые художники и аниматоры. С ними у Neversoft, судя по скриншотам и роликам, все в порядке.

Немного расстраивает отсутствие мультиплеера — разработчики честно признались, что припасли его для продолжения. Впрочем, надо дождаться выхода первой части — мы готовы поспорить на свои собственные скальпы, что и в одиночном режиме Gun будет очень увлекательной, динамичной, жестокой и оригинальной игрой. ■

4



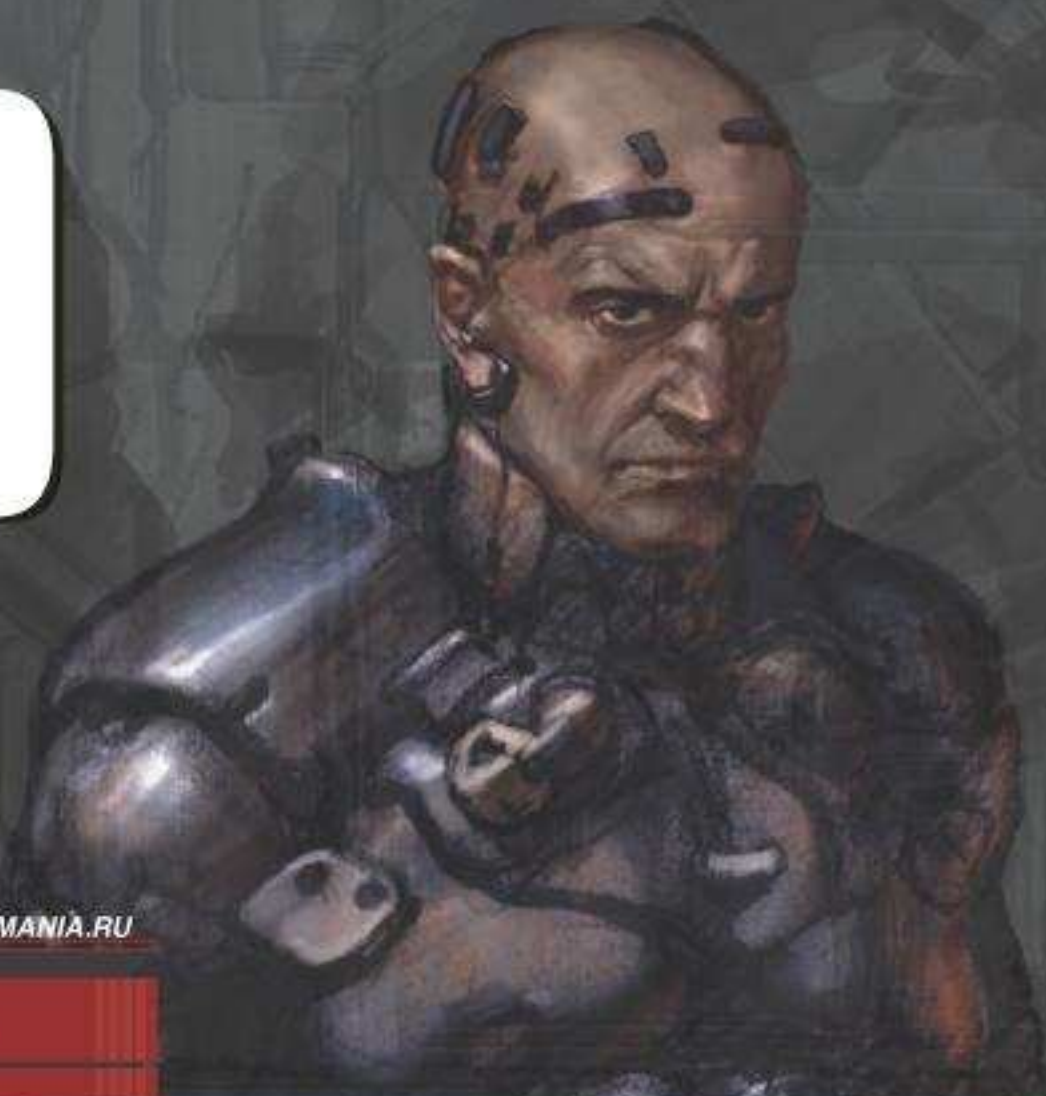
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Зверский замес из сюжета в вестерн-стиле, геймплея а-ля GTA и расчлененки в духе Soldier of Fortune. Похоже, этой осенью в жанре экшен-вестернов будет установлен новый эталон качества.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

NEURO



Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: 3D action ■ Издатель: Руссобит-М ■ Разработчик:
Revolt Games ■ Похожесть: Веллан ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Ноябрь 2005

http://revoltgames.com/neuro/main_rus.html

Не все знают, что вместо очень симпатичного космосима под названием **Homeplanet**, который вышел в 2003 году, должна была появиться совсем другая игра — трехмерный экшен **Neuro**, над которым граждане из **Revolt Games** трудились к тому времени уже полтора года. Однако по многим причинам проект был заморожен до лучших времен, а мир в итоге получил добротный космический симулятор. Аплодисменты и занавес? Как бы не так, друзья! Никто и не думал ставить на **Neuro** крест. После **Homeplanet** разработчики с новыми силами принялись выпиливать свой многострадальный экшен, и, по последним сводкам с фронтов, игра должна появиться на полках магазинов уже этой осенью. Ну, а пока суд да дело, сотрудники **Revolt Games** пригласили нас в уютный офис, где и показали два вполне готовых уровня из игры.

По следам Homeplanet

Сразу оговоримся, что **Neuro** создается прежде всего в расчете на тех, кто добросовестно одолел **Homeplanet**, вник в сюжет, скрупу-

лезно изучил вселенную и старательно записал в блокнотик названия планет, на которых побывал. Видите ли, вся штука в том, что история **Neuro** — это своего рода приквел к знаменитому космосиму. Например, финальный уровень игры — это уже как бы начало **Homeplanet**! Вот такие прочные связи у этих двух проектов. К тому же, только если вы играли в **Homeplanet**, у вас будет возможность пустить слезу ностальгии, побывав на планете под каким-нибудь экзотическим названием вроде **Sorgo**. Но это уже лирика.

Впрочем, если вы ничего не понимаете во вселенной **Homeplanet**, то расстраиваться тоже особо не стоит. Разработчики обещают абсолютно самостоятельную историю, которая не связана напрямую с событиями **Homeplanet** и повествует «о крепкой дружбе двух мужчин». Однако не спешите хвататься за сердце, услышав подобное непотребство, ибо в центре всех перипетий — два агента Бюро стратегических исследований, которые волей судеб попадают в водоворот жутких событий, коварных интриг, а потом еще и становятся жертва-

ми таинственного эксперимента, проводимого родным агентством. В итоге бедолагам придется спасать не только собственную шкуру, но и чуть ли не всю вселенную. Главгерой, правда, не простой человек, а псионик, который умеет, словно заправский фокусник, творить такие чудеса, что окружающим разом становится не до смеха. Собственно говоря, пси-способности нашего героя и есть тот самый изюм, на который разработчики делают основную ставку.

В **Neuro** вам предстоит освоить пять трюков, просто-таки необходимых для того, чтобы ваш героический путь стал максимально комфортным: можно поджаривать противников, брать под контроль их разум и выделять другие джедайские фокусы, которые заметно упрощают прохождение игры (подробности о пси-способностях все непременно смотрите в окрестностях рецензии). Конечно, использование умений требует энергии, которая расходуется неприлично быстро, однако и восстанавливается настолько стремительно, что врагов без зазрения совести можно штабелями зажаривать. Но залог

победы, понятно, умелая комбинация обычного оружия и пси-способностей. Любители «бахнуть» в накладе не останутся. Арсенал состоит из семи стволов, с помощью которых так здорово отправлять на тот свет вражин. Набор оружия стандартный: автоматы, гранатометы, снайперская винтовка. Патроны в лучших традициях 3D-экшенов вываливаются из подстреленных врагов, так что недостатка в боеприпасах не будет. Однако стоит и поворчать. К примеру, расстраивает то, что у каждой пушки всего один режим стрельбы — воевать местами действительно стало скучно. И пара трюков вроде поджаривания супостатов на медленном огне, к сожалению, неспособна улучшить ситуацию.

В целом **Neuro** не годится на роль пламенного революционера, ибо, судя по увиденному, в игре нас ждет точно такой же геймплей, что и в сотнях прочих 3D-экшенов. Чем, по сути дела, нам предстоит заниматься всю игру? Да банально бегать с винтовкой наперевес по коридорам и выносить вперед ногами всех встречных врагов, а особо буйных зажаривать пирокине-



- 1 Как видите, агенты вездесущей «Матрицы» пробрались и в **Neuro**.
- 2 Увы, но единственные последствия жаркой перестрелки в коридоре — дырявые трубы.
- 3 Если рядом вдруг взорвется граната, мир вокруг вас изменится до неузнаваемости.
- 4 Отправить на тот свет злодея в **Neuro** сложно даже с такого небольшого расстояния.



Джедайские фокусы

Мода на всяческие джедайские трюки не обошла стороной и **Neuro**. Наш герой, понимаете ли, самый натуральный псионик и поэтому может истреблять супостатов не только с помощью банального огнестрельного оружия, но и устраивать настоящую дискотеку, используя пси-способности, коих разработчики заготовили целых пять штук.

Ментальный удар: если нужно тихо и эффективно избавиться от противника, то ментальный удар — ваш выбор. Мощный поток энергии гарантированно вырубает самого крепкого злодея.

Экстрасенсорное восприятие: назовите хотя бы одну игру «про психов», в которой нет возможности смотреть сквозь стены. **Neuro** не стала исключением. С помощью этой способности вы можете заглянуть за линию горизонта и засечь затаившихся врагов.

Лечение: что логично — лечит главгероя. Чрезвычайно удобный способ быстро восстановить пошатнувшееся в сражениях здоровье.

Берсерк: наложите это заклятие на врага, и он, обезумев, в ту же секунду начнет палить по своим товарищам — отличный способ разобратся с группой противников.

Пирокинез: после «лечения», пожалуй, самое востребованное умение: легкий щелчок клавишей — и противник мгновенно превращается в натуральный факел. Незаменимое умение в бою.

зом! Вот тебе и все разнообразие.

И ладно если бы проблема была только в этом, тот же «**Восточный фронт**» тоже не шибко оригинальная игра, а ведь как увлекает! Настораживает другое: уже сейчас в **Neuro** напрочь отсутствует драйв. Местные схватки — это какие-то вдумчивые перестрелки в стиле матерых тактических экшенов. Здорово, конечно, что у оружия есть отдача, учитывается разброс пуль и в наличии прочие фишки, достойные симулятора спецназа. Однако вся эта ерунда абсолютно не годится 3D-экшену, действие которого происходит в весьма ограниченном пространстве и совершенно по другим правилам! В конце концов, это же не **SWAT 4**, где враги не налетают по пять-шесть человек за раз (а в **Neuro** налетают, да еще как). Так что готовьтесь к тому, что если вы идеально не отработаете навыки стрельбы, то даже с пяти шагов попасть в злодея будет непросто. Будете постоянно хорониться за ящиками и вести прицельный огонь, непрерывно трясясь за свою шкуру, ибо убивают тут быстро. Итогом всей этой чехарды стало, как ни прискорбно, то, что играть в **Neuro** подчас очень и очень скучно. По крайней мере, пока.

Светлое будущее

Графика **Neuro** — милая, но не более. Разработчики заверяют, что их движок поддерживает чуть ли не все новомодные технологии, однако непосредственно в игре это как-то слабо проявилось.

Прежде всего, очень подозрительно выглядит оружие, которое, мягко говоря, не впечатляет. Ощущение такое, что модели стволов вырезаны из дерева, так как детализация всех пушек практически нулевая! Разработчики, правда, обещают перерисовать некоторые модели, но, честно говоря, мы настоятельно рекомендуем переработать вообще весь арсенал, ибо выходить на публику в столь жалком костюме по меньшей мере стыдно.

Дизайн уровней неплох. И хотя действие по большей части происходит на всяких научных базах, которые (кто бы сомневался) состоят сплошь из коридоров и комнат, пейзаж не приедается. И понятно почему: во-первых, дизайнеры умудрились создать непохожие друг на друга локации, а во-вторых, иногда все-таки мы выбираемся на свежий воздух, а там уже глаз радуется яркое солнышко и всяческие водопады, которые смотрятся очень даже симпатично. Но

и тут не все гладко. Так, например, очень слабой оказалась детализация. Судите сами: убранство большинства комнат — пара стульев, стол и некая информационная панель непонятного назначения. Как-то бедновато, знаете ли. Впрочем, не забудем, что такое впечатление производят только два, и то не полностью завершённых, уровня, и остается надежда, что к финальному релизу локации обретут приличествующую серьезной игре детализацию.

Здесьние спецэффекты, увы, также оптимизма не вызвали. Пламя выглядит ненатурально, вспышки от выстрелов блеклые, а взрывы настолько тусклые, что аж плакать хочется. Неплохо получились только марево да пар, который с энтузиазмом бьет из пробитых пулями труб. В общем, пока не совсем понятно, куда провалились обещанные новомодные фишки.

Зато в **Neuro** есть физика, и даже почти достоверная. Конечно, до чудес, которые демонстрируют игры с Havok'ом на борту, **Neuro** все же далеко, однако и то, что есть, смотрится недурно. С другой стороны, огорчает, что в игре практически ничего нельзя разрушить. Стекла бьются неохот-

но, взрыв гранаты не разносит ящики в щепки, а в стенах, сколько ни пали, не останется ни дырок от пуль, ни вмятин от взрывов. В общем, чтобы дальше не пугать ни вас, ни себя, скажем, что на данный момент к графике столько претензий, что и не перечесать. Скрестим пальцы в святой вере, что к релизу все эти минусы превратятся в полновесные плюсы.

■ ■ ■

Итог, в общем-то, кислый. К сожалению, на сегодняшний день **Neuro** выглядит очень средним проектом, который явно нуждается в доработке. Геймплей — основа основ любой игры — хромает на обе ноги и уже через полчаса навеивает дремоту, графика на уровне **Kreed** — не впечатляет. Пока что игрушка может похвастаться только интригующим сюжетом да симпатичной возможностью использовать пси-способности. Кристально ясно, что если создатели **Neuro** хотят завоевать геймерские сердца, то им предстоит еще много-много работать, довести до ума геймплей, подтянуть графику и выкатить-таки действительно увлекательную игру. Надеемся, у кудесников из Revolt Games все получится. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

На сегодняшний день **Neuro** — весьма неоднозначный 3D-экшен. Если разработчикам удастся довести до ума графику и геймплей, то в конце года мы с вами рискуем получить отличную игру, за которой проведем немало времени. Остается надеяться на лучшее.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



HELLGATE: LONDON



Егор и Олег Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action • Издатель: Namco
Разработчик: Flagship Studios
Похожесть: Diablo, Painkiller
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
www.hellgatelondon.com

ДАТА ВЫХОДА

Зима-весна 2006 года

Лондон — удивительно невезучий город. В сентябре 1666 года он чуть было не сгорел дотла во время печально известного Великого лондонского пожара. Огонь, который бушевал аж четыре дня и разрушил две трети города, вспыхнул по вине королевского пекаря Томаса Ферринора. Потом, в 1986 году, ассоциация пекарей Лондона публично извинилась и поклялась больше не «зажигать». На этом реальные трагедии английской столицы вроде бы закончились (статья писалась до печально известных террористических атак. — Прим. ред.) — если не считать таковыми пару эпидемий чумы и выходки Джека Потрошителя.

Но, как известно, когда становится скучно, на помощь приходят создатели компьютерных игр. Так, прямо сейчас компания **Flagship Studios** и ее именитый руководитель **Билл Роупер** готовят для Лондона новый сюрприз. Еще чуть-чуть — и неподалеку от британской столицы откроются Врата Ада, откуда валом попрут всякая нечисть. Разумеется, такого наплыва нелегальных эмигрантов Лондон не выдержит и случится страшное: на

наши с вами компьютеры пожалует **Hellgate: London**, новый экшен от первого лица, созданный по мотивам великой игры **Diablo**.

Лондон-Тартар

Скажем сразу и честно: завязка **Hellgate** не блещет божьей искрой. Скорее наоборот — сплошная чертовщина. Силы зла открывают Врата Ада. Повалившие оттуда демоны заполняют Лондон и первым делом берут под контроль телеграф, банки и вокзалы. Военные бессильны: обычное огнестрельное оружие нечистую не берет, а дробовики и бензопилы в британской армии не используют. После маленькой, но очень гордой войны Лондон (и вся Англия, а может быть — и весь мир) переходит под контроль Сатаны, а предыдущие обитатели Букингемского дворца собирают чемоданы...

Но! На этом наша сказка не кончается. Где-то в пригородах, в связанных с метрополитеном катакомбах, появляется Сопротивление — загадочный орден Тамплиеров, который веками готовился к вторжению Сатаны. Один раз этим товарищам уже пришлось от-

разить экспансию нечисти. Первая товарищеская встреча сил Света и Тьмы закончилась эпидемией бубонной чумы: всего несколько десятков тысяч человеческих жизней — и вторжение демонов было остановлено. Кульминацией второго пришествия стал лондонский пожар — вышеупомянутый пекарь на самом деле был тамплиером. Ну а на пути третьей волны предстоит встать уже игроку.

К чему стоит готовиться бравым защитникам Лондона? Ну, к тому, что **Hellgate** — это **Diablo**, которой наскучили сказки. Что **Hellgate** — это **Diablo**, которая всерьез увлеклась научной фантастикой, но не завязала с оккультной ересью. Что **Hellgate** — это **Diablo**, которой посчастливилось родиться в высокотехнологичное время, когда выжить могут лишь игры с видом от первого лица. В общем, вы, наверное, уже поняли, что **Hellgate** — это **Diablo**. Только нового поколения.

Выходцы из **Blizzard** (именно они заполнили офис **Flagship Studios**) изменили все, кроме геймплея. Есть герой, который будет бороться со злом. Есть зло,

которое в больших количествах ждет героя в Лондоне. Есть штаб-квартира, где нас снабжают квестами, лечат и экипируют. Есть, будете смеяться, сценарий, сотряпанный из десятка сюжетных и сотни случайных миссий. Есть и другие составляющие успеха **Diablo**: манчкинизм, погоня за разными ценными вещичками, случайная генерация всего и вся. В общем, классическая схема, которая из года в год помогает разработчикам компьютерных игр зашибать очень неплохие бабки.

Выхожу один я на вервульфа...

Чтобы отразить третью волну, тамплиеры используют неведомое оружие, которое основано на мудреном сочетании древней кабалистической магии и современных технологий. Окрыленные собственной гениальностью разработчики рассказывают о гранатометах, выплевывающих огненные шары, огнеметах, заряженных греческим топливом, и прочих чудо-штучках. Большинство экземпляров оружия оснащены самонаводящимися пулями-дурами, ра-



- 1 Дорогой игрок! Пожалуйста, спаси меня! Злодеи-разработчики похитили меня из *The Suffering*. Я так хочу домой!
- 2 Кажется, кто-то не оплатил проезд? Ну ничего — сейчас мы им устроим.
- 3 Человек — и в Лондоне! Ох уж эти торгаши, везде себе место найдут.
- 4 Раньше я был комнатным животным, жил в *Silent Hill: The Room*...



ботаю на святом духе и не нуждаются в перезарядке. Кроме этого не забыто и оружие массового поражения: когда в толпу попадает файербол или шаровая молния, массы и впрямь поражаются.

Всего разработчики придумали около сотни базовых стволов. Одни стреляют во врага огнем, другие — электричеством, третьи — ядом и т. д. Это не случайно: некоторые монстры невосприимчивы к определенным видам оружия, но панически боятся других. Возьмем, например, привидений. Обладая иммунитетом к изуверской щекотке, эти необычные зверьки, однако, шипят и испаряются, если их окатить святой водой. Так что водяные пистолеты повышенной дальности — это новое секретное оружие сил добра!

В общем, боевая система получается очень необычной. Дело в том, что в Hellgate навык прицеливания отходит на второй план — куда актуальнее характеристики персонажа и то, какой тактикой пользуется игрок. Кроме того, очень важным будет и умение подобрать стволы под конкретную ситуацию.

Впрочем, не одним оружием полон инвентарь Hellgate — в Лондоне можно будет найти множество экзотических предметов и десятки очень красивых и эффектных доспехов. Характеристики вещей разрешено повышать, инкрустируя в них специальные магические артефакты.

Как вам, например, меч, который «перекачивает» персонажу игрока здоровье избиваемой жертвы? Кстати, при использовании холодного оружия Hellgate преобразается самым чудесным образом: камера переходит на вид от третьего лица, а геймплей становится похож на какой-нибудь **Knight of the Temple** или, что намного лучше, **Blade of Darkness**.

Увы, далеко не обо всех элементах игры разработчики говорят с охотой. Так, например, о системе развития персонажа неизвестно почти ничего. Сотрудники Flagship намекают лишь на то, что доступные нам герои будут не сильно отличаться от классических варваров, магов, рыцарей и амазонок. Нет ответа и на другой вопрос — будут ли помогать игроку управляемые компьютером персонажи?

А в Лондоне дожди...

Свежие скриншоты из атакованной Сатаной английской столицы очень просто перепутать с кадрами из, например, **Constantine**. Постапокалиптическая картина (по сюжету игры демоны будут «адаптировать» Лондон под себя, изменяя его по образу и подобию Ада) скроена художниками Flagship из зловещей серости древнего города, ядовитых цветов зараженного неба и огненных пейзажей Преисподней. Впрочем, смотреть на нее, честно говоря, грустно — понима-



ешь, что к моменту выхода игры, когда балом будут править дети **Unreal Engine 3**, графический движок Hellgate безнадежно устареет. Есть претензии и к дизайну монстров: почти все они были нагло сворованы из зоопарков **DOOM 3**, **Painkiller**, **Vampire: The Masquerade** — пожалуй, самое время объявить конкурс двойников! Наглых плагиаторов спасает лишь неслыханная детализация персонажей — такого пристального внимания компьютерные чудовища удостоиваются прискорбно редко. Здесь же даже самый последний зомби обтянут рельефным «бампом», облачен в крайне детализированную майку с «Юнион Джеком» на груди и снабжен собственной уникальной физиономией. Но все равно — даже под этой мишурой узнаются знакомые нам по многим играм зверюшки.

Впрочем, довольно критики. Главное, по мнению разработчиков, преимущество графического движка состоит в том, что трехмерные локации в нем будут генерироваться случайным образом. То есть Лондон, который придется освобождать вам, читателям, будет совершенно не похож на Лондон, который придется освобождать нам, писателям. Как такое возможно? А черт его знает, если честно. Некоторые злые языки заявляют, что никак не возможно и что авантюра эта обернется тормозами, проблемами с

дизайном и регулярным употреблением крылатой фразы «замуровали, демоны!». Из офиса Flagship, наоборот, доносятся крики о том, что все будет хорошо (Еще бы! Покажите мне хоть одного разработчика, который говорит, что все будет плохо. — **Прим. ред.**). Самые «узнаваемые» локации — тот же самый Букингемский дворец — нарисуют заранее, а по соседству с ними появятся кварталы, которые злобные демоны «преобразуют» с помощью генератора случайных чисел.

В общем, мы еще посмотрим, во что это выльется. С одной стороны, случайная генерация игровой вселенной очень важна для всех подобных игр. Но с другой стороны, если ее использование грозит глюками, то лучше, пожалуй, отказаться. Надеемся, что разработчики это понимают и выбрали правильный путь.

■■■■

Ну а вообще, несмотря на некоторую критику, лично нам Hellgate уже сейчас кажется самым настоящим венцом эволюции Diablo-образных игр. Прямо на глазах изумленных геймеров команда Билла Роупера сооружает если не девятое, то как минимум восьмое с половиной чудо света. Если на стройку не завезут бракованные кирпичи, то в игре будет и драйв с эффектом полного погружения, позаимствованные у шутеров от первого лица, и реиграбельность с глубиной, которые свойственны ролевым играм. Короче, вкусная получается овсянка, сэр!

P.S. Не так давно Роупер заявил следующее: «Мультиплеер Hellgate опустошит сервера **Battle.Net**. Это будет нечто, вот увидите!». Что ж, перчатка брошена... ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Пусть вас не вводит в заблуждение вид от первого лица: Hellgate: London — это та же самая Diablo, только в разы интереснее и красивее.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Аркадный автосимулятор ■ Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada ■ Похожесть: Серия Need for Speed
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Ноябрь 2005

www.eagames.com/official/nfs/mostwanted

Серия **Need for Speed** вот уже несколько лет успешно опровергает научную теорию о том, что кровосмешение внутри родовой общины ведет к появлению уродцев. **Need for Speed Underground** работала на движке **Need for Speed: Hot Pursuit 2**. **Need for Speed Underground 2** использовала доработанную физическую модель **Need for Speed III: Hot Pursuit** и «свободный город» из **Motor City Online**. Разработчики, похоже, выжимают собственные идеи, как апельсины в рекламе напитков — тщательно и фанатично. Анонсированный полгода назад проект **Need for Speed: Most Wanted** есть не что иное, как результат скрещивания концепций **Underground** (стрит-рейсинг), **Underground 2** (большой город) и **Hot Pursuit** (догонялки с полицией). Именно так, без малейших намеков на инновации или революции, создается главный гоночный блокбастер этого года. Премьера — традиционный ноябрь-месяц. Аудитория — адепты восьми главных игровых платформ, включая Xbox 360. Прогнозируемые кассовые сборы — выше, чем звезды в небе.

Очень черный список

Итак, главная особенность девятого по счету приступа «жажды скорости» — триумфальное возвращение Государственной инспекции безопасности дорожного движения (или как там она за границей называется?). В **Most Wanted** вам будут строить козни моторизованные, летающие и даже лежащие полицейские. Разработчики пригласили опытных консультантов, которые делают все возможное, чтобы виртуальные блюстители дорожного порядка вели себя ничуть не хуже своих реальных коллег. Искусственный интеллект научится организовывать кордоны, ставить «ежей», «оттирать» вас к обочине и делать прочие гадости. Причем не в одиночку — одновременно игрока смогут преследовать до пятнадцати гаишников. И, судя по качеству моделей автомобилей, главным оружием полиции станут системные требования.

Как привести в бешенство пожирателей холестерина пончиков? Легко и просто! Нужно попасть в «черный список» и стать самым разыскиваемым гонщиком

в городе (отсюда и название — **Most Wanted**). За дерзкие выходки (езда по железнодорожным путям, превышение скорости, игнорирование кокетливых подмигиваний светофора, издевательства над копами) будут начисляться очки так называемого **Rap Sheet** — рейтинга, который фиксирует хулиганские достижения игрока. После нескольких громких «успехов» вы обязательно окажетесь в хит-параде пятидесяти самых безрассудных уличных гонщиков. Фотороботы этих отчаянных парней висят на видном месте в каждом полицейском участке. После этого поездка за новым антикрылом на другой конец города превратится в настоящий подвиг, ведь за вами тут же увяжутся преследователи, которых придется сбрасывать с хвоста.

Впрочем, самое интересное, разумеется, будет происходить на трассе. Всего в игре запланировано восемь видов гонок. Так, в **Most Wanted** появится **Milestones** — езда от чек-пойнта к чек-пойнту. Экстремалы по достоинству оценят новую версию дрифта — **Toll Booth Races**, в которой придется демонстрировать самые су-

масшедшие трюки. Доработаны и старые режимы — они стали сложнее и разнообразнее.

Интересные возможности появятся и у игрока. Одной из главных фишек станет режим замедления времени (Макс Пейн назвал бы это **bullet-time**), который очень поможет в критических ситуациях — например, когда надо прошмыгнуть под прицепом грузовика. Разработчики оправдывают свою аркадную выходку так: «На самом деле это реалистично. Ведь в стрессовой ситуации вы начинаете соображать гораздо быстрее!»

Сумма технологий

Реализм в «Жажде скорости» традиционно ущемлен в правах. Вряд ли у машин будет модель повреждений. Во-первых, существует такая неприятная вещь, как лицензионное соглашение. В конюшне **Most Wanted** нашлось место для целых ста стальных коней (сравните с тремя десятками из **Underground 2** и пятьюдесятью двумя из **Juiced**) от азиатских, европейских и американских лошади-ников. И нас терзают смутные со-



- 1 Нам тоже трудно поверить, но это действительно скриншот.
- 2 Интересно, зачем гонщик изобразил на асфальте это загадочное граффити? Пытается общаться с инопланетянами?
- 3 Все мужчины мечтают найти под рождественской елкой такую машинку. Даже те, кто давно не верит в Деда Клауса.
- 4 Копы вышли на покрытую асфальтом тропу войны.



Лицо с обложки



Новые виды гонок, режим замедления времени, отменная графика, ударный саундтрек — все это, ей-богу, мелочи. Ведь главной фишкой **Need for Speed: Most Wanted** станет известная модель **Жози Маран** (о-о-о, какие у нее фичи!). Звезда «Ван Хельсинга» и «Авиатора» исполнит в **Most Wanted** роль гонимой Мии — нашей проводницы в мир безумных скоростей. Она будет давать советы, знакомить игрока с авторитетными стрит-рейсерами, устраивать гонки и ангельским голосом предупреждать, что повторять показанные в игре трюки на настоящей дороге — не самая лучшая идея.

Кстати! На одной пресс-конференции у Жози спросили, что она думает по поводу видеоигр. Вот ответ: «Видеоигры — куда более личное и интимное развлечение, нежели кино». После таких заявлений даже страшно предположить, чего можно ждать от **Most Wanted**.

мнения, что какой-нибудь автоконцерн «Форд» будет рад, если гордость его конструкторов — роскошный «мустанг» — стараниями игрока превратится в самую натуральную отбивную. Во-вторых, **Most Wanted** — немного не та игра, которой вообще нужна модель повреждения. В **Need for Speed** не принято пристегивать ремни безопасности, ездить на скорости ниже ста двадцати миль в час и давить на тормоз перед поворотами. «Жажда скорости» вот уже десять лет делается для русских по всему миру. То есть для тех, кто любит быструю езду. И машины здесь ломаться не должны, иначе о веселых стартах наперегонки с копами можно будет забыть.

Зато не стоит забывать о новой особенности трасс: они стали более интерактивными. Раньше у фонарных столбов была дурная привычка растворяться в воздухе, стоило нам их сбить. Теперь предметы «меблировки» ведут себя в соответствии со всеми законами физики. Врезаясь в светофоры, заборы и телефонные будки на скорости (напишите здесь ваше любимое число от 100 до 300+) миль в час, будьте готовы к интерактивным последствиям. На последней E3 показывали эпизод, в котором самоотвержен-

ная BMW M3 на всех парах врезалась в лесовоз. Гонщик и его баварская красавица отделались одним легким испугом на двоих, а вот грузовику не поздоровилось: тросы лопнули, и бревна посыпались на дорогу. Таким образом, вы сможете использовать окружающий мир на благо себе и на вред преследователям.

Мощный физический движок — не единственная заслуга программистов **EA Canada**. Новый графический мотор рисует потрясающей детализации окружение. На смену обтянутым блеклыми текстурами коробкам, которые символизировали здания в серии **Underground**, пришли сложные и красивые конструкции. Город в **Most Wanted**, разумеется, делится на несколько районов: спальные кварталы, нарядный, залитый неоновым светом центр, суровые промзоны и порт. Размер мегаполиса — в два раза больше «деревни» из **Underground 2**. Впечатляет.

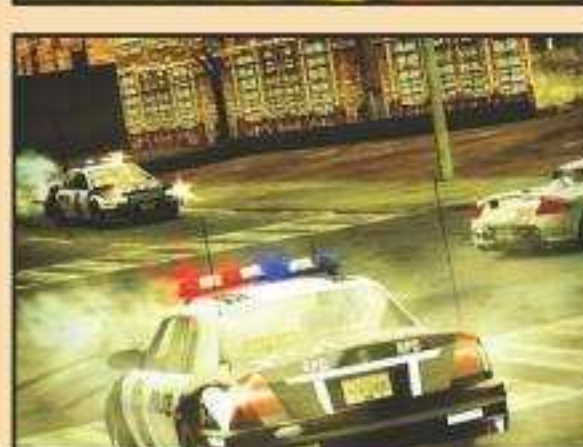
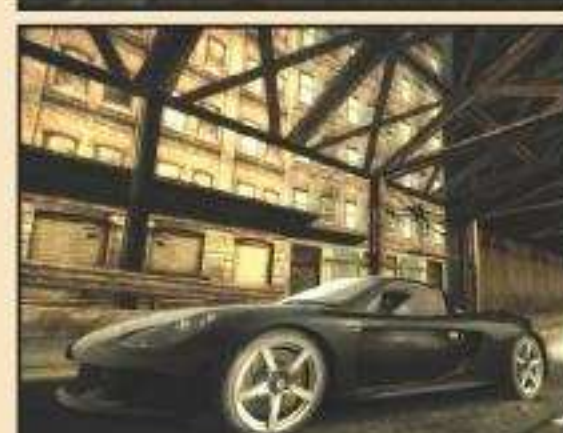
Но больше всего «досталось» машинкам. Божественно — первый эпитет, который приходит в голову, когда любишь Mazda RX-8 или Mitsubishi Eclipse GSX. Машины обтянуты в текстуры высочайшего разрешения, а в тонированных окнах отражается небо. Острые углы из полигонов? Только там, где они

есть у настоящих машин. Вообще разработчики настолько горды результатом своих трудов, что даже добавили в игру **Speed Trap Photos** — режим, который идеально подойдет всем любителям фотоохоты на красивые автомобили.

Ну, и самое вкусное — саундтрек. Хип-хоп, металл, поп-рок, альтернатива и взвод знаменитых исполнителей — все как и прежде.



Автоконвейер в **Electronic Arts**, кстати, открыт уже два года. Раз в двенадцать месяцев, строго по расписанию, мы получаем глянцевый хит, от которого, несмотря на все видимые недостатки, просто невозможно оторваться. Технология оправдывает себя: «прокат» только первого **Underground** составил восемь миллионов копий, что приблизительно равно тиражу всех предыдущих игр. Так была обнаружена золотая стрит-рейсерская жила, а сериал раз и навсегда превратился в нечто дорогое и гламурное. Корпорация **Electronic Arts** успешно переоборудовала легендарную гоночную серию в фаст-фуд на колесах. Впрочем, катаясь в ноябре 2005 года по трассам **Most Wanted**, вы вряд ли вспомните наши слова — настолько увлекательной и многообещающей выглядит игра. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Даже если вы спрячетесь в шкаф, **Most Wanted** все равно придет за вами и настойчиво просигнализирует под окнами. Вы как миленький спуститесь вниз и оседлайте роскошную машину, на заднем сиденье которой сидит Жози Маран, а в цилиндрах двигателя кипит закись азота.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@iXBT.com

Жанр: Гонимый симулятор. Издатель: 10Tacle Studios AG.
Разработчик: SimBin. Похожесть: GTR FIA Racing, серия
TOCA Race Driver, Grand Prix Legends.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть.
www.gt-legends.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2005 года

Почти все в нашей жизни подвластно времени. Мощный компьютер, за который вы отдали огромное количество денег, когда-нибудь превратится в практически бесполезный ящик. Модная и стильная одежда выйдет из моды. Друзья постареют, отрастят брюшко и начнут смотреть реалити-шоу. Грустно.

А вот автомобили не стареют никогда. Максимум, что может сделать с ними беспощадное время, — переместить из класса модерн в класс ретро. И если, например, убогий IBM XT с CGA-монитором ничего, кроме жалости, не вызывает, то относиться таким же образом к гоночным болидам середины прошлого века лучше не стоит, ведь любой из них и сегодня можно раскошегарить до двух сотен километров в час.

Но несмотря на то что многие экземпляры старых автомобилей все еще на ходу, увидеть их можно только в музеях или на каких-нибудь экзотических ретро-соревнованиях. Хотите порулить самостоятельно? Ну, если у вас есть миллионы долларов, то тогда, возможно, и получится. Если же нет, то... ждите автосимулятор

GT Legends от молодой компании SimBin, который появится на прилавках уже в конце этого года.

Спорт для избранных

Индустрия автосимуляторов похожа на огромный супермаркет: здесь есть товары для всех. Любите кататься на дорогих тачках, но в то же самое время не можете понять, зачем при езде в горку надо «подтыкать» первую передачу? Добро пожаловать в детский отдел, где вас ждет Need For Speed Underground 2. Любителей запредельных скоростей ждет отдел имени Шумахера, прилавки в котором ломятся от многочисленных «формульных» гонок. Есть секция товаров для левшей (симуляторы NASCAR, Indy и прочих американских гонок) и даже экзотика для «секс-меньшинств» (версия Colin McRae Rally для Nokia N-Gage). Ну а на выходе кто-нибудь обязательно предложит вам настоящий эксклюзив — сложную и максимально реалистичную гоночную игру. Таковую, например, как недавняя GTR FIA GT Racing.

GT Legends и GTR FIA — практически родные сестры. У них одни и те же родители — SimBin и 10Tacle, один графический движок на двоих, похожая физика, наконец. Но несмотря на это, не стоит считать GT Legends своеобразным ретро-аддоном к GTR FIA — все-таки это совсем другая игра.

Во-первых, лучше стала графика: судя по скриншотам, качество картинки в GT Legends будет ничуть не хуже, чем, например, в Colin McRae Rally 2005. А местами даже и лучше — так, например, движок отлично моделирует освещение. Ночные заезды обещают быть потрясающе красивыми и преподнесут игрокам немало сюрпризов: представьте, что будет, если кто-нибудь из компьютерных соперников включит фары и пристроится вам в хвост.

Серьезной доработке подверглась и физическая модель. Так, особое внимание разработчики уделили системе повреждений и расчету сцепления шин с покрытием дороги (последнее, кстати, повлекло за собой и доработку системы обратной связи). Улучшено пространственное моделирование звуковых эффектов: теперь машины, у которых вы-

хлопная труба расположена сзади, будут звучать совсем не так, как их «подружки» с боковым выхлопом.

Не может не радовать и то, что GT Legends станет очень дружелюбной к игрокам, в особенности к новичкам. Дело в том, что полгода назад разработчики погорячились и сделали GTR FIA потрясающе сложной игрой. Теперь ошибки признаны и SimBin собирается дать «задний ход» — чего стоит хотя бы огромное количество настроек реалистичности. Терзают сомнения по поводу уровня своего гоночного мастерства или вы еще не успели привыкнуть к новой машине? Ничего страшного — выключайте систему повреждений, переходите на более простую физическую модель и вдобавок не забудьте лишить компьютерных гонщиков почти всех AI-мозгов. Понимаете, что даже этого мало? Что ж, тогда к вашим услугам самый настоящий автотопилот — включаем его и получаем драгоценные секунды на оценку обстановки.

Час расплаты

Впрочем, за поблажки вроде тех, что описаны выше, придется пла-



- 1 Неправильное прохождение поворотов — лучший способ досрочно убить резину.
- 2 Графика, возможно, и похорошеет, но работать еще есть над чем.
- 3 Кабины смоделированы с невероятной тщательностью.
- 4 Безукоризненные модели и внимание к мелочам — фирменный стиль SimBin.

Автомобили-легенды



Ford Mustang образца 1964 года.



Ford Mustang IV, наши дни.

В автопарке **GT Legends** есть два автомобиля, которые заслуживают отдельного рассказа. Это легендарные Cooper Mini и Ford Mustang, которые, претерпев огромное количество модернизаций, выпускаются по сей день.

Производство первой модификации «мини» британская компания British Motor Corporation начала в далеком 1959 году. Интересной особенностью этой машины было расположение двигателя — его поставили не вдоль, а поперек, что позволило сократить длину корпуса до трех метров. Так у англичан появился свой первый компактный и недорогой автомобиль.

Отметим, что первые «мини» еще не были «куперами». Фамилию, которая стала частью названия, им в 1961 году подарил

Джон Купер, конструктор болидов «Формулы 1». Потрясенный надежностью и управляемостью крошечного автомобиля, Джон снабдил машинку мощным двигателем и дисковыми тормозами — так появилась модификация Mini Cooper S. Она почти сразу же стала настоящей гоночной легендой: в 1964 «мини», например, победил в одной из самых сложных гонок на планете — ралли Монте-Карло. А в 1970 Mini Cooper стал самым продаваемым автомобилем в Европе — всего за шесть лет было выпущено пять миллионов экземпляров.

«Мини» оказался самым настоящим долгожителем. В 2000 году, когда выпуск этой машины был остановлен, лицензию на ее производство приобрел концерн

BMW, который мигом предложил покупателям доработанную версию Mini Cooper.

Ford Mustang, в отличие от Mini Cooper, изначально задумывался как спортивный автомобиль. Дело в том, что в середине прошлого века автомобильные предпочтения европейцев и американцев были абсолютно противоположными: если первые катались в основном на малолитражках, то вторые обожали «мускульные» машины — огромные, мощные и быстрые. Однако стоимость подобных болидов была далеко не всем по карману. Mustang, концепция которого была предложена концерну Ford легендарным Ли Якокка, должен был занять пус-

тую нишу компактных и недорогих «почти мускульных» машин. Самый первый «мустанг» представлял собой четырехместный двухдверный седан с мотором мощностью в 120 лошадиных сил. В профиль автомобиль здорово напоминал американский истребитель P-51 Mustang времен Второй мировой и поэтому унаследовал его название.

Машина появилась в продаже в 1964 году и сразу же стала хитом: за год с небольшим было продано почти полтора миллиона экземпляров. Как и Mini Cooper, Ford Mustang тоже дожил до XXI века в модификации Mustang IV, которая выпускается с 1993 года по сей день.



Старенький Mini.



Mini Cooper, наши дни.

тить, причем внутриигровыми деньгами. А это, разумеется, приведет к тому, что копить на новые авто в режиме карьеры придется намного дольше. Что ж, справедливое решение: хотите зарабатывать как можно больше — извольте трудиться.

Размеры автопарка, кстати, внушают уважение: всего в игре представлено около сотни автомобилей 50-80-х годов прошлого века. Не забыт и тюнинг, без которого немислимы современные гонки. Но не стоит забывать о том, что большинство машин той эпохи — это настоящие «вещи в себе», которые очень слабо поддавались настройке. Так что возможностей для баловства с различными кнопками и ползунками в GT Legends будет заметно меньше, чем в той же самой GTR FIA. Зато менять внешний вид авто игрок

сможет сколько угодно, ведь к его услугам будет огромный ассортимент разнообразных схем окраски и прочих «рюшечек».

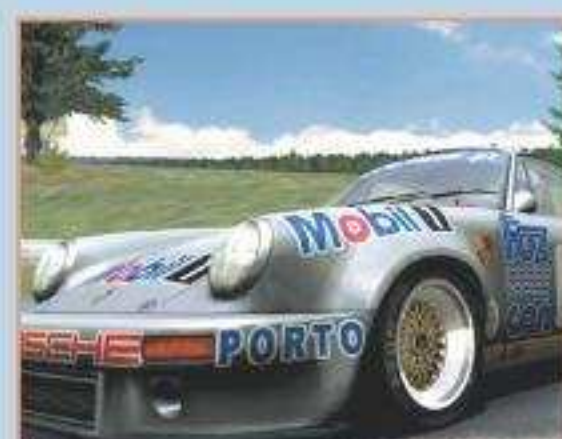
Здесь надо, однако, заметить, что ограниченные возможности тюнинга и, мягко говоря, необычный внешний вид — далеко не главное отличие машин из GT Legends от современных болидов. В 60-е годы прошлого века перед инженерами встала очень серьезная проблема: у них появились очень мощные моторы, использование которых, однако, привело к заметному ухудшению управляемости. Сегодня существуют отличные покрышки, намертво «вгрызающиеся» в дорожное покрытие, «умная» подвеска, есть тщательно просчитанная система из нескольких антикрыльев — раньше же все эти финтифлюшечки заме-

нялись мастерством пилота. Так что приготовьтесь к тому, что каждый болид в GT Legends будет обладать собственным нравом и подружиться с ним окажется не так уж и просто. Впрочем, есть в этом и свои плюсы. Даже поведение современных автомобилей одного и того же гоночного класса очень непохоже друг на друга. В 60-е же годы эта разница была еще больше, поэтому каждый новый болид в GT Legends даст огромное количество свежих впечатлений. Что? Для этого, говорите, нужно, чтобы разработчики поднапряглись и смоделировали поведение авто как можно аккуратнее? Поверьте, SimBin именно так и сделают — компания эта пусть и молодая, но репутацию среди фанатов автогонок она уже заработала отменную.

Не забудьте еще и о множестве приятных мелочей, таких как трехмерные кабины с правильным расположением всех приборов и органов управления, поддержка хэтрекеров, которые отслеживают повороты головы игрока, точная симуляция перегрузок — эти вещи уже были опробованы в GTR FIA, и в новой игре они, скорее всего, станут еще лучше.

■■■■

Выводы будут самыми оптимистичными. Несмотря на то что до выхода GT Legends еще есть несколько долгих месяцев, мы уже сейчас уверены в том, что поклонники хардкорных гоночных симуляторов встретят новую забаву с распростертыми объятиями. Не останутся, однако, в стороне и просто любители покатайся, ведь теперь игра ориентируется и на них. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Молодая компания SimBin собирается устроить нам с вами самую настоящую экскурсию по истории автогонок. Разве перед таким заманчивым предложением можно устоять?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Action/Стратегия ■ Издатель: SCI Games ■ Разработчик: Mithis Games
■ Похожесть: Battlefield 1942, Стальные монстры
■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

www.battlestations.net

Гибель корабля — зрелище страшное и одновременно красивое. Вокруг на сотни километров раскинулась бесконечная водная гладь, а на палубе в это время бушует огненный ад. Корпус сотрясается от разрывов крупнокалиберных снарядов, ноги скользят в лужах крови, мазута и воды, горло режет от едкого дыма, который застилает все вокруг, а выйти на открытое место смерти подобно — во время интенсивной перестрелки не успеешь пробежать и нескольких метров, как тебя сметет взрывной волной, разорвет на куски или искромсает осколками. Командир в боевой рубке пытается как-то скоординировать действия команды, но его приказы не доходят до подчиненных: линии связи перебиты, коридоры завалены обломками, доступ ко многим помещениям затруднен из-за пожаров, а посыльные просто не могут добраться до нужного места живыми. Из боевой единицы могучее судно быстро превращается в неуправляемую грудку металла. Но личный состав, несмотря ни на что, продолжает самоотверженно бороться за свой корабль, потому что знает — помощи

ждать неоткуда. Это на суше можно залечь в окопе, укрыться в бетонном бункере или отступить в тыл. В море спрятаться нигде: в лучшем случае команду успеют спасти соседние суда, в худшем ты окажешься один на один с водной стихией. Страшно.

Обделили

Во все времена военно-морские силы играли не менее важную роль, чем сухопутная армия. Могучий флот сделал Великобританию первой в мире сверхдержавой. В 1916 году Германия благодаря своим подлодкам чуть не выиграла Первую мировую войну: ее «у-боты» устроили англичанам такую плотную блокаду, что та едва не подняла кверху лапки (а без нее страны Антанты не выстояли бы). Во время Второй мировой войны Балтийский флот очень помог жителям осажденного Ленинграда — если бы не его поддержка, фашисты, скорее всего, завладели бы городом.

Именно моряки всегда первыми получали новое вооружение: в то время как на суше верхом технической мысли были пулеметы и

отдаленные подобия танков, корабли уже вымахали в размерах до нескольких сотен метров, вели друг с другом сражения на расстоянии десятков километров и стоили астрономических денег. К примеру, линкор-дредноут времен Первой мировой войны обходился в сумму, на которую можно было купить полмиллиона лошадей.

Почему же тогда морским сражениям в книгах, кино и играх всегда уделялось так мало внимания? Да потому, что в отличие от «пехопутных» боев их мало кто видел. Свидетелями боевых действий на суше были десятки миллионов людей, свидетелями батальи на море — только команды кораблей, которые участвовали (и выжили) в них, да еще пилоты морской авиации. Высадка в Нормандии, битва за Сталинград, взятие Берлина и даже малозначительные операции в Северной Африке обслуживались в десятках игр. А много ли вы можете вспомнить игр про морские сражения? Симуляторы подлодки **Aces of the Deep**, **Command: Aces of the Deep**, **688(I) Hunter/Killer**, **Sub Command**, **S.C.S. — Dangerous Waters**, серия **Silent Hunter**, симу-

лятор эсминца **Destroyer Command**, симулятор торпедного катера «Морской охотник» да еще три стратегии: **Fighting Steel: World War II 1939-1942**, **Jane's Fleet Command** и «Стальные монстры». Это хорошие реалистичные игры (что получится из «Морского охотника» и «Стальных монстров», пока, правда, неизвестно), но почти все они, во-первых, рассчитаны на энтузиастов (которым не лень потратить несколько дней на изучение управления), а во-вторых, очень скромно выглядят — масштабных батальи здесь не увидишь. Ну куда при таком раскладе податься завязанному фанату ВМФ? Ответ на этот вопрос появился только недавно, в **Battlestations: Midway** от замечательной компании **Mithis Games** (**Nexus: The Jupiter Incident** помните?).

Что нам стоит флот построить?

Battlestations: Midway — идеальная игра для всех тех, кто многие годы мечтал порулить целым виртуальным флотом. События «Мидуэя» разворачиваются в самый разгар Второй мировой вой-



- 1 Подбитый камикадзе целит akurat в боевую рубку американского авианосца.
- 2 С самолетами все понятно, но как будут управляться корабли?..
- 3 По сравнению с **Silent Hunter III** прогресс налицо: на палубах появились анимированные человечки.
- 4 Никакого джойстика не понадобится: по словам авторов, самолеты отлично управляются мышью и клавиатурой.



Битва за Мидуэй



Японский крейсер «Микума» после налета американской авиации.

Слово «Мидуэй», вынесенное в подзаголовок игры, — это название малюсенького атолла в Тихом океане, около которого 4-6 июня 1942 года произошло ключевое сражение между Японией и США. Самураи намеревались нанести удар внезапно, но американцам удалось узнать об этих планах, и они успели немного подготовиться к нападению. Перевес в силах был на стороне флота Страны восходящего солнца (86 боевых кораблей и 333 самолета против 27 боевых кораблей и 348 самолетов). Их самолеты начали бомбить Мидуэй, успешно отбивая все воздушные налеты американцев (у тех было мало истребителей), но в самый неподходящий момент бомбардировщики с авианосца «Йорктаун» атаковали японские авианосцы (истребители «солнцевских» в этот момент были на низкой высоте, поэтому ничего не могли сделать) и в считанные минуты уничтожили их. Сами по себе те несколько бомб, что попали в корабли, не могли бы причинить такие повреждения, но на палубах авианосцев в это время стояли заправленные и вооруженные самолеты, которые взорвались один за другим. Японцы нанесли ответный удар, потопили «Йорктаун» и бросились в погоню за американской эскадрой, но было уже поздно. Флот Страны восходящего солнца понес катастрофические потери: четыре тяжелых авианосца, один тяжелый крейсер и две с половиной сотни самолетов. У янки потери были намного меньше: один тяжелый авианосец, один эсминец и полторы сотни самолетов. После битвы за Мидуэй инициатива в войне перешла к американцам и Япония уже ничего не смогла с этим поделать.

ны. В морской истории это было очень интересное время: авиация и подводные лодки наконец-то стали полноценным оружием, линкоры выросли до совсем уж неприличных размеров (водоизмещение некоторых из них составляло 70 тыс. тонн), а корабельная артиллерия достигла пика в своем развитии (после войны ей на смену пришло ракетное оружие и вся романтика сразу улетучилась). Местом действия выбран Тихий океан, и это тоже легко объяснимо: больше всего стычек на море было между Японией и США. В Европе крупных сражений было намного меньше — немецкий флот был намного слабее британского, поэтому ставку они сделали на подводные лодки.

Поначалу играть можно будет только за американцев. В роли офицера Генри Уолкера нам предстоит пройти через полтора десятка миссий, на первых порах командуя лишь небольшими кораблями, а ближе к финалу — целыми эскадрами. По завершении кампании откроются миссии за японцев, они будут еще сложнее.

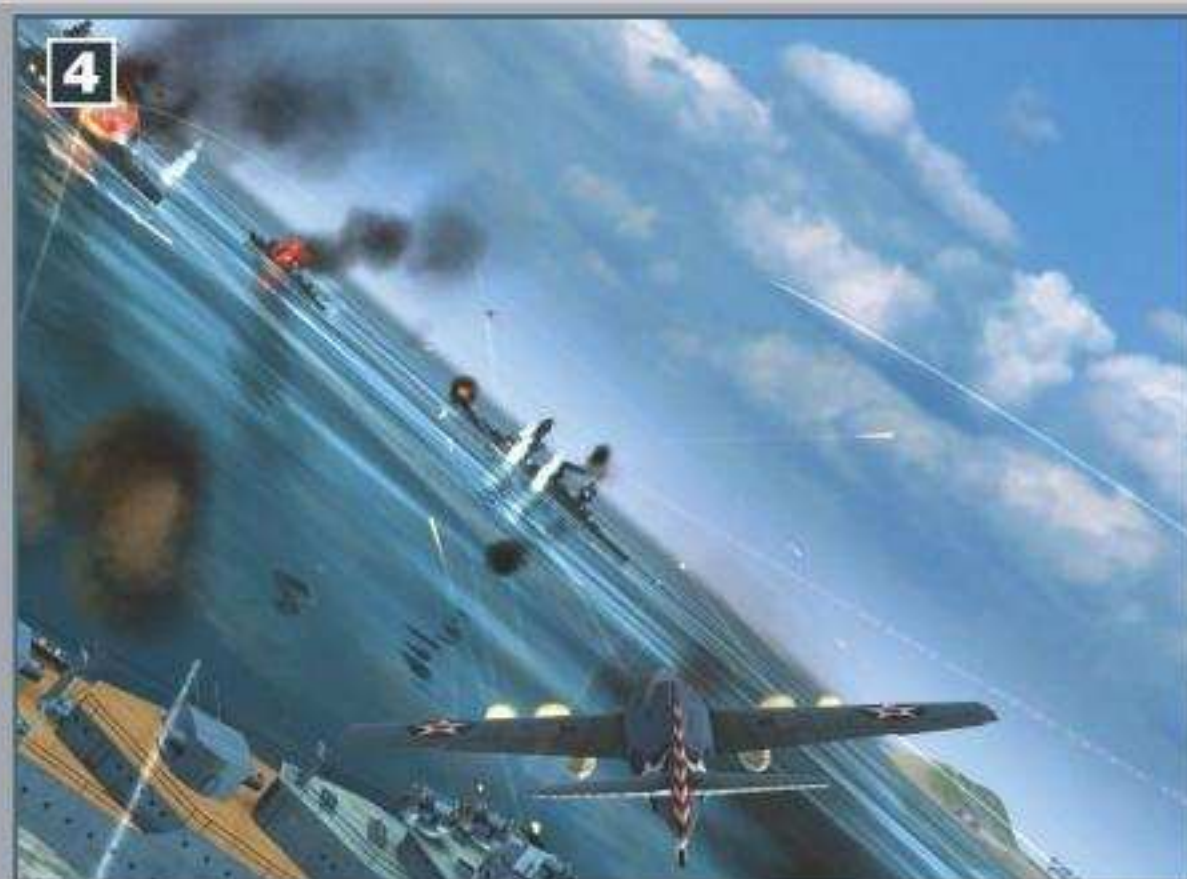
Главный вопрос — как все это будет играть — решен примерно так же, как в «Стальных монстрах». Есть глобальная карта, где разрабатываются хитроумные

тактические схемы, прокладываются маршруты кораблей и так далее. Но в любой момент можно стянуть с себя адмиральский китель и самолично поучаствовать в битве. На выбор доступны все основные виды техники: самолеты (истребители, бомбардировщики, торпедоносцы), надводные корабли (линкоры, авианосцы, тяжелые и легкие крейсеры, эсминцы) и подводные лодки. Кто в это время будет командовать флотом, разработчики не уточняют: искусственный интеллект, скорее всего, наломает таких дров, что мало не покажется. Если же он будет действовать по какой-то схеме, заранее разработанной игроком (например, обойти колонну противника и пойти наперерез — у моряков это называется «провести линию над Т»), ничего хорошего тоже не получится, ведь ситуация в бою меняется сиюминутно.

Другое дело сетевая игра. Здесь уже можно разделить роли и координировать свои действия с товарищами по команде (как в **Battlefield 2**): один командует авиацией, другой — линкорами, третий — подлодками, а четвертый — всей эскадрой в целом. Неслучайно Mithis Games заявила, что акцент в **Battlestations: Midway** будет сделан именно на мультиплеер.

Фанатам симуляторов лучше сразу расслабиться: **Battlestations: Midway** будет все-таки аркадой. На реалистичное моделирование подводной лодки уходят годы (см. **Silent Hunter III**), а если запихнуть в игру еще самолеты и корабли, то дату релиза можно сразу сдвигать на следующее тысячелетие.

Впрочем, до полного примитивизма разработчики тоже не опускаются. У всех типов техники есть зоны повреждений, и во время боя они каждый раз погибают по-разному. Попадание в боевую рубку может оставить корабль без управления (потому что офицеры в ней будут либо убиты, либо ранены, а приборы — разбиты), попадание в пушку выведет ее из строя, а подводная пробоина создаст крен. Но самое интересное — как гибнет корабль, как из горящей башни выползают люди, как носильщики уносят раненых, а снаряды курочат надстройки и корпус — мы, к сожалению, не увидим. Графика в игре вряд ли поразит кого-нибудь — все-таки **Battlestations: Midway** выходит не только на PC, но и на консолях. Жаль, конечно, но уж лучше так, чем никак. Все-таки стратегический компонент и мультиплеер должны перекрыть этот недостаток. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Battlefield 1942 со стратегическим наростом и шестью десятками видов морской техники. Всем, кто неровно дышит к военному флоту, стоит взять на заметку.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

ЖАНР

Космический симулятор

ИЗДАТЕЛЬ

1С

РАЗРАБОТЧИК

CrioLand

ПОХОЖЕСТЬ

Freelancer, X2: The Threat,
Паркан 2

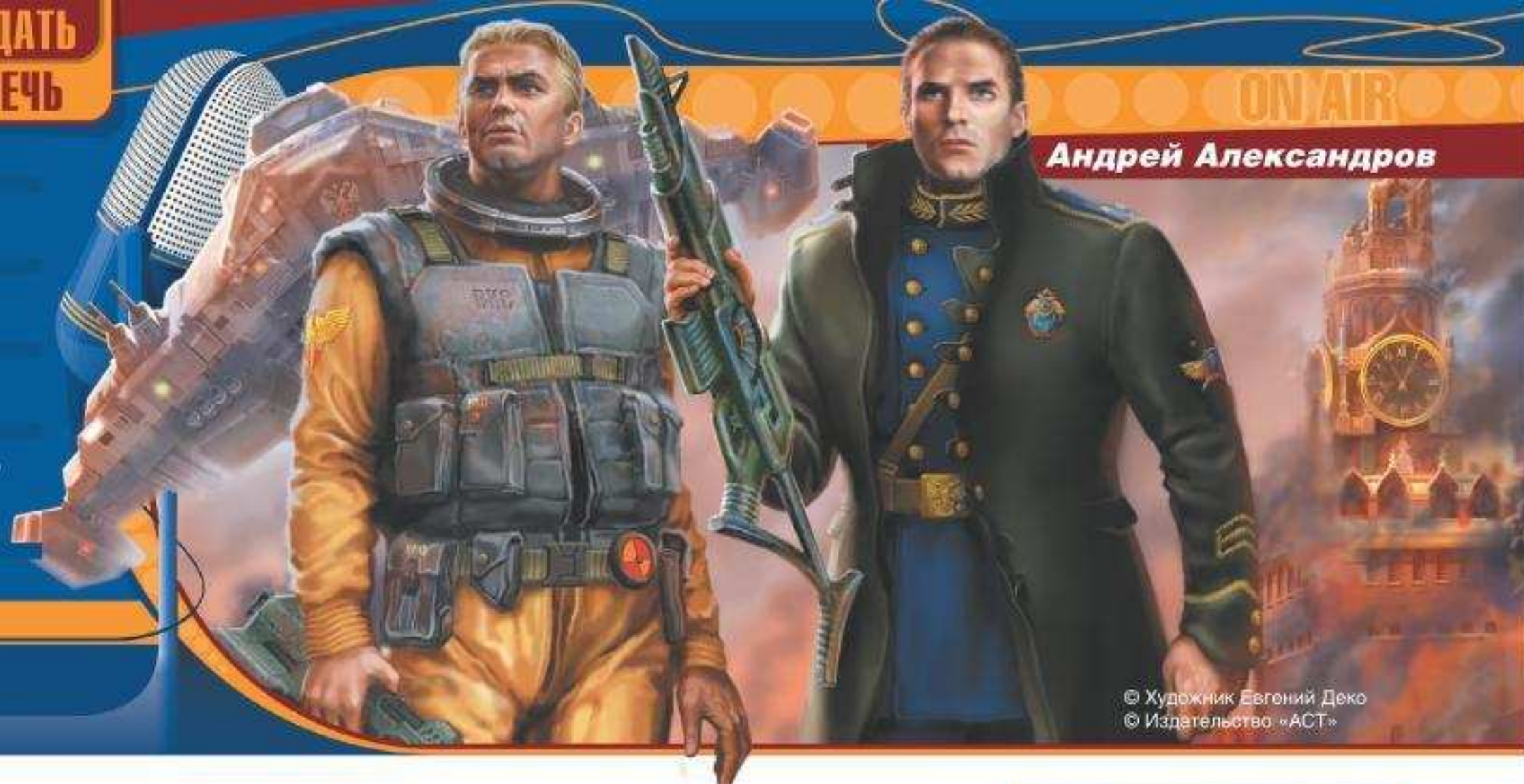
МУЛЬТИПЛЕЕР

Без подробностей

ДАТА ВЫХОДА:

Весна 2006 года

www.zavtravoina.ru

© Художник Евгений Деко
© Издательство «АСТ»

2621—2622 годы оказались очень тяжелыми для человечества. Сначала была стычка с джипсами — таинственной генетически модифицированной расой, которая никогда не желала идти на контакт с людьми. Быстрый и жестокий конфликт лишь чудом не перерос в полномасштабную бойню. Следующий удар люди получили от своего союзника — Конкордии. В один не совсем прекрасный день по всей Земле прокатилась волна дерзких терактов. Одновременно с этим бывшие друзья стали разворачивать свой военно-космический флот. Тогда всем уже было ясно: завтра началась война.

Нет, друзья, в этот текст не вкралась подлая ошибка — война действительно началась. Началась еще в 2003 году, когда в продаже появился научно-фантастический роман **Александра Зорича**, который назывался «Завтра война». Одного тома на все сражения не хватило, поэтому быстро последовали продолжения: «Без пощады» и «Время — московское» (последняя книга еще находится в работе). А в начале 2005 года стало известно, что война вот-вот перекинется с книжных страниц в виртуальную реальность благодаря стараниям ново-

сибирской компании **CrioLand**, которая при участии Александра занимается разработкой космического симулятора «Завтра война».

Разумеется, редакция «Игромании» не могла оставить это знаменательное событие без внимания и направила на передовую своих лучших корреспондентов. Первая информация о проекте появилась в апреле этого года, тогда нашим орлам удалось поймать на КРИ «половинку Зорича» (в тридцать третий раз напоминаем вам, что Александр Зорич — это литературный псевдоним, под которым работает очень талантливая пара: **Дмитрий Гордеский** и **Яна Боцман**. Нашей «половинкой» была Яна) и взять у нее коротенькое интервью про то, как идут работы над сценарием игры (ищите текст интервью на нашем диске в разделе «По журналу»). Теперь настало время выступить и другой стороне — **Юрию Некрасову**, директору компании CrioLand и руководителю проекта «Завтра война».

Завтра игра!

В последнее время в отечественной игровой индустрии наметилась очень приятная тенденция: вслед за шквалом киноигр посы-

пались и проекты по производству сразу нескольких талантливых писателей. Загибайте пальцы сами. Россыпь игр «Акеллы» по книгам **братьев Стругацких** — раз. Минско-калининградское «Не время для драконов» по одноименному произведению **Ника Перумова** и **Сергея Лукьяненко** — два. «Завтра война» — три. Наверняка найдутся и «четыре», и «пять» — впрочем, у нас здесь все-таки не урок занимательной математики.

Отметим, что из игры по книге запросто можно сделать проект с удивительно увлекательным сюжетом — нужно только правильно «провести адаптацию». Именно с того, как к этому подходят в «Криоленде», мы и решили начать беседу с Юрием.

Итак, завтра — война. Война, которую, как известно, придумал талантливый писатель Александр Зорич. А вот интересно:

- 1 Бои в «Завтра войне», похоже, будут очень красивыми.
- 2 «Интерьерная» сценка. Выглядит неплохо, но до красот космоса ей, конечно, далеко.
- 3 Симпатичная планета. Жаль, что завтра над ней тоже разразится война.
- 4 Интересно, по бокам у истребителя маневровые двигатели? Или все-таки орудия необычной конструкции?



Юрий Некрасов — человек, который способен достать для нас любую звезду с виртуального неба.

вам, разработчикам, нравится превращать книгу в игру? Сложно ли это? Во многом ли ограничивают вас Яна и Дима?



[ЮН]

Лично мне как руководителю проекта превращать книгу (если говорить конкретнее — то сценарий по книге) в игру очень инте-



1



2

Новосибирская криоземля



Новосибирская компания **CrioLand** была основана в 2002 году — совсем недавно, если судить по меркам компьютерно-игровой индустрии. У истоков «Криоленда» стояло всего

шесть человек, сегодня же штат разросся до двух десятков. Среди них встречаются самые разные люди — как настоящие игровые зубры, так и еще совсем «зеленые» ребята. Руководство компании старается подбирать людей, которые «умеют не бояться чужих достижений и быть готовыми преодолеть любые планки, стать лучшими из лучших». Мы очень надеемся, что и сам «Криоленд» будет работать именно под этим девизом — тогда у его сотрудников все получится!

ресно. Смотрите сами. Есть некий вымышленный мир, который после завершения проекта станет чем-то почти реальным. Придумать его могут, конечно, и разработчики. Однако профессиональный писатель сделает эту работу в разы лучше. Мы же займемся превращением сценария в игру — это, кстати, тоже не очень просто.

Яна с Димой нас практически ни в чем не ограничивают. Скорее даже наоборот — их фантазия иногда опережает возможности «Криоленда». Впрочем, мы стараемся реализовать все их идеи.

ВМАНУЛЯ А сильно ли ваша война будет отличаться от войны книжной? Пришлось ли что-то вырезать из сюжета или, наоборот, добавлять?



[ЮН]

Мы стараемся работать четко по сценарию, который пишут Яна и Дима. Разумеется, что-то пришлось сократить, что-то, наоборот, добавить. Но все это авторские идеи, а не наши.

В этом месте, пожалуй, стоит написать еще пару слов о сюжете книги и, соответственно, игры. На

дворе XXVII век. Человечество прорубило окно в дальний космос, понастроило там колоний и познакомилось с другими гуманоидными и не совсем расами. И все это, разумеется, сопровождалось регулярными конфликтами — куда уж без них!

Отметим, что играть нам предстоит не за главного героя книги, Александра Пушкина, а за его товарища Андрея Румянцева. Конечно же, пути нашего альтер эго и Александра не раз пересекутся. Встретимся мы и со многими другими персонажами книги — впрочем, разработчики пока не сообщают, с кем именно.

ВМАНУЛЯ Известно, что очень важным элементом любого космосима является «живой» мир, в котором игрок может почти в любой момент отвлечься от сюжетной линии и заняться какими-нибудь другими делами. Будет ли нечто подобное в «Завтра войне»?



[ЮН]

Да, в сценарии игры запланированы так называемые «блоки свободного полета», во время которых можно оторваться от сюжетных

Завтрашний патриотизм

У романа «Завтра война» и его продолжений «Без пощады» и «Время — московское» есть одна удивительная для современной прозы особенность — это потрясающе патриотичные книги. По мнению Александра Зорича, к XXVII веку Россия не потеряет былого могущества, не станет сырьевым придатком, который рано или поздно выжмут до кон-

ца. Нет, это будет одна из самых влиятельных сил (понятие «государство» в то время уже перестанет существовать) как на Земле, так и за ее пределами. И именно русским придется принять на себя всю тяжесть завтрашней войны. Что ж, лично нам очень хотелось бы, чтобы из сотен прогнозов фортуна выбрала именно тот, который дал Александр Зорич.

миссий и заняться своими делами. Кроме того, мы, возможно, сделаем так, что после завершения кампании игрок отправится исследовать мир «Завтра войны» дальше.

Истребители живые и мертвые

Никто не спорит, что одного сюжета, пусть и очень интересного, для игры недостаточно. Главный элемент любого космосима — это, пожалуй, сражения. Как ни странно, но Александр Зорич помог разработчикам и здесь: увлекательные, динамичные и в то же самое время очень продуманные бои — одна из визитных карточек его произведения.

ВМАНУЛЯ Читая Зорича, обращаешь внимание на то, что автор отлично разбирается в тактике ведения современного воздушного боя. И именно она положена в основу космических сражений книги: там есть истребители, штурмовики, корабли радиоэлектронной борьбы и дальнего радиолокационного обнаружения, причем каждый из них «знает свое место». Будет ли что-то подобное в игре?



[ЮН]

Разумеется. У нас такой же состав флота, как и у Зорича: есть авианосцы, на которых разме-

щены сотни легких флуггеров, есть линкоры и фрегаты — боевые космические корабли. Не забыты и посудины специального назначения. Например, в книге была описана операция «Сияние» — так вот у нас есть такая миссия, и в ней земляне, для того чтобы получить преимущество над противником, используют флуггеры-помехопостановщики. Вообще, с подачи Александра Зорича мы очень много времени проводим, анализируя тактику боев конца XX — начала XXI века. Многие интересные находки адаптируем и добавляем в игру.

ВМАНУЛЯ На каких кораблях предстоит полетать главному герою?



[ЮН]

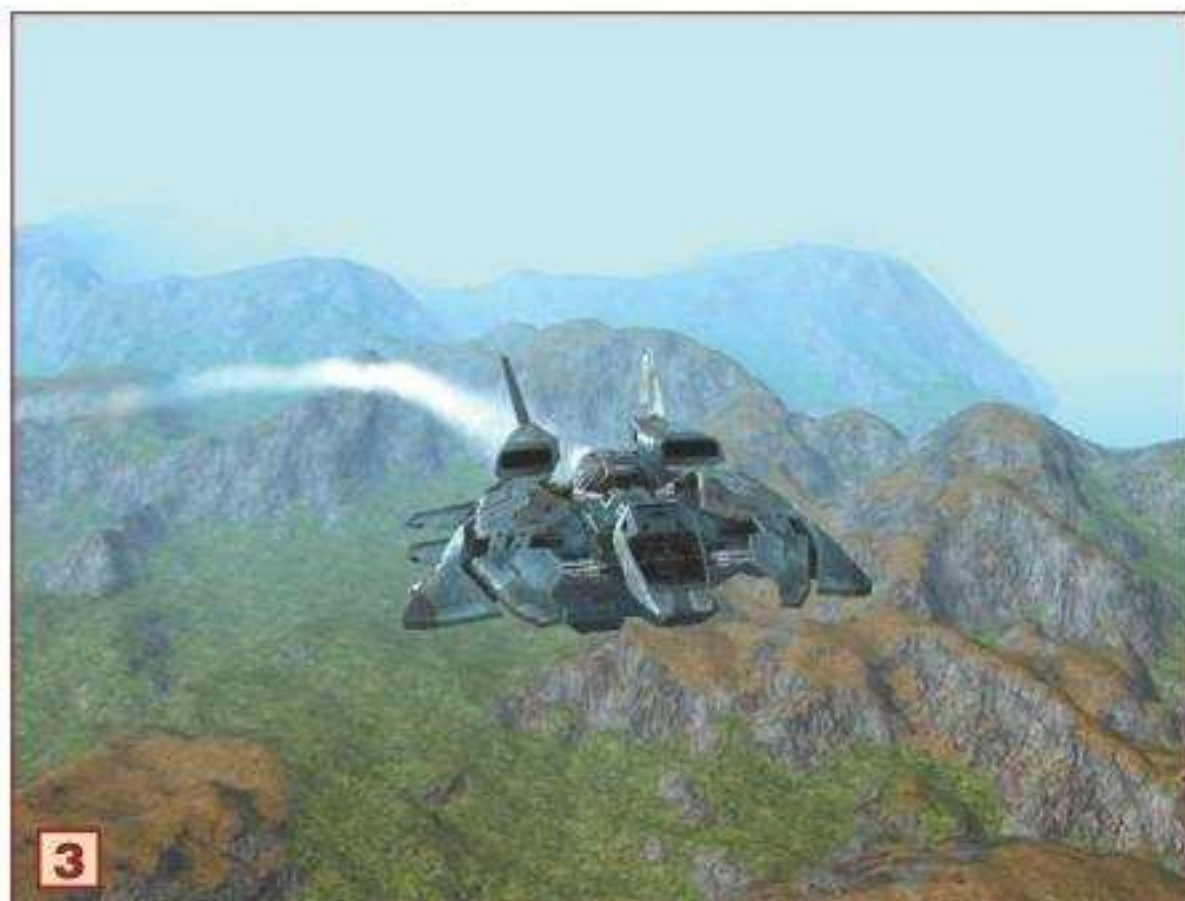
Как и его товарищ Александр Пушкин, Андрей Румянцев — пилот легкого флуггера-истребителя. Названия и основные характеристики кораблей мы берем из книги — вы увидите «Горыныча», «Фульминатора» и т.п.

ВМАНУЛЯ А будет ли возможность управления ведомыми?



[ЮН]

Да, флуггеры у нас, разумеется, делятся на звенья и совместно выполняют определенные задачи.



3



4



5



6

Впрочем, командиром игрок станет далеко не сразу — сначала нужно подрасти в звании.

Вопрос Давайте поговорим о «неуправляемой» технике — авианосцах, фрегатах, наземных подразделениях. Насколько активно они будут участвовать в боях?



[ЮН]

Очень активно. Так, игроку регулярно придется взаимодействовать с крупными космическими кораблями: охранять, совершать посадку на них. Или, например, в первых миссиях мы встретимся с «домнами» — гигантскими наземными объектами джипсов. С ними также придется «взаимодействовать», причем очень оригинальным способом.

Здесь стоит сделать маленькое пояснение для тех, кто не читал книгу. Джипсы — это такие забавные создания, которые при помощи генной инженерии придали себе вид различной техники: наземных комбайнов, истребителей и т.п. «Домны» у них служат инкубаторами, в которых подрастают малыши. Во время очередного сражения людей с джипсами одна из этих построек неожиданно раскрывается и выпускает из себя целую стаю новорожденных истребителей — маленьких и совершенно беспомощных. Земное командование не осмеливается напасть на «детей», а вместо этого предпринимает следующий ход: обстреливает «домну» по периметру, беря ее обитателей в заложники. После этого джипсы отступают и конфликт между ними и людьми сходит на нет.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Масштабные космические баталии, лихие дуэли возле планет, неожиданные повороты в сюжете — да, друзья, завтра, несомненно, будет одна из самых увлекательных войн в нашей игровой жизни. Пора готовить к бою звездолеты!

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

Скорее всего, именно это и подразумевается под «взаимодействием» — очень интересно, как разработчики реализуют столь сложную операцию в игре.

Вопрос Кстати, в книге помимо русских присутствовали и другие нации: немцы, итальянцы и даже индийцы. Будут ли они в игре? Может даже, с кораблями другой конструкции?



[ЮН]

Как я уже говорил выше, мы стараемся четко придерживаться сценария. Соответственно, в «Завтра войне» будут разные нации, расы, корабли. Например, в одной из миссий игрок сможет полетать на истребителях чоруггов (одна из инопланетных рас в книге. — Прим. ред.).

Вопрос Еще один вопрос из серии «а в книге было...». Как насчет космических сражений и битв над поверхностью планеты? Ведь герои книги участвовали и в тех, и в других.



[ЮН]

И у нас будут! Причем в игре, как, кстати, и в книге, нет строгого деления на космические и воздушные миссии. Бой, который начался над поверхностью, постепенно может переместиться в межпланетное пространство — и наоборот.

Разумеется, стоит отметить, что сражение в космосе очень сильно отличается от стычки в атмосфере — так, например, во втором случае нужно следить за тем, чтобы не стукнуться о землю, и учитывать аэродинамику флуггера.

Флуггер в полете

Кстати, об аэродинамике. Некоторые создатели космосимов — очень забавные люди. Они ста-

5 Судя по всему, перед нами — истребитель джипсов. Вернее, джипс-истребитель.

6 Прямо по курсу — нечто удивительно красивое. И, скорее всего, очень опасное.

раются сделать свои игры максимально реалистичными. Однако соль в том, что особого реализма здесь быть как раз и не может. Вы знаете, каким образом летают космические корабли будущего? Ага, и мы нет. И они, разработчики, тоже не знают. Но пытаются угадать, прикидывая, что за летная модель будет у быстроходного звездолета на непонятно какой тяге. Поэтому «реализм» у каждого получается свой.

Впрочем, есть и другой подход: просто взять и сделать аркаду на фоне звездного неба. Интересно, какой дорогой пошли разработчики из CrioLand? И что у них с моделью повреждений? Красивая ли графика?

Вопрос Расскажите про то, как вы моделируете поведение кораблей: делаете что-то аркадное (типа того же самого Freelancer) или пытаетесь заигрывать с реализмом?



[ЮН]

Так как разные игроки предпочитают разные режимы, то мы решили совместить в проекте и аркаду, и симулятор. Во втором случае корабли будут подчиняться всем (ну или почти всем) законам физики, запланирована поддержка джойстика и т.д. Если же вам захочется легкой жизни, то милости просим в аркадный режим.

Вопрос Разумеется, мы не можем не дать вам возможность похвалиться своим графическим движком. Рассказывайте, какие красоты ждут игроков.



[ЮН]

Во-первых, мы очень много внимания уделяем персонажам, что для космических симулято-

ров является большой редкостью. Так, все основные герои у нас смоделированы с реальных актеров, на подбор которых, кстати, ушло очень много времени. Есть и другие тонкости. Например, действие разных миссий разворачивается возле разных звезд, поэтому нам пришлось очень много внимания уделить имитации освещения героев. Так, у нас будет самозатенение лица и даже легкое просвечивание тонких участков кожи. Представьте — ваши уши сияют в лучах далеких светил!

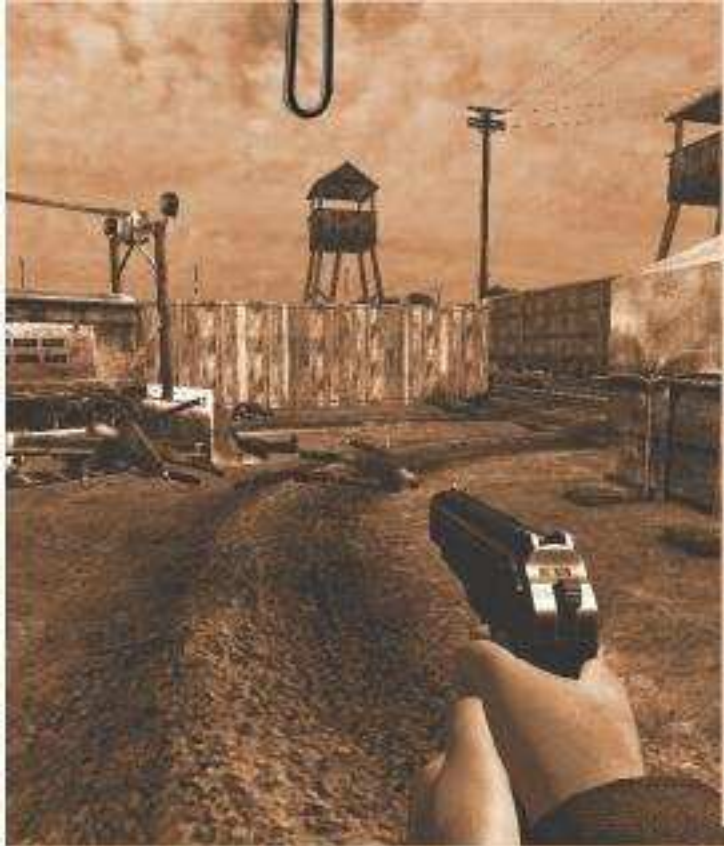
Во-вторых, как я уже говорил выше, действие многих миссий разворачивается и на орбите, и над поверхностью. Из-за этого нам пришлось очень сильно поработать над моделированием планет, ведь игрок будет наблюдать их как из космоса, так и с небольших расстояний. Хотелось бы, чтобы смена высоты происходила плавно, без «рывков».

Наконец, в-третьих, у нас очень интересная модель повреждений. Она учитывает не только место, но и силу попадания — и все это, конечно же, влияет на поведение космического корабля.



Что ж, пожалуй, нам с нетерпением стоит ждать завтра. Ведь именно тогда начнется не только война, но еще и, возможно, появится лучший отечественный космосим. Да, для этого разработчикам нужно будет приложить немало усилий, но сделать это не так уж и сложно, ведь достойная «точка опоры» в виде замечательной книжной трилогии Александра Зорича у них есть. Достаточно только оттолкнуться — и вперед, покорять звезды и геймерские сердца.

И немного расстраивает только то, что это самое «завтра» наступит вовсе не завтра, а лишь в конце этого года. ●



ДЕЛО № 45/3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО



- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-41.

НАЧАТО "27" января 2003

ОКОНЧЕНО "6" октября 2005

НА _____ ЛИСТАХ

ХРАНИТЬ ДО " " 19



GS SOFTWARE

Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ AGE OF EMPIRES III

Автор: Игорь Варнавский

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Microsoft
Издатель в России:	Ensemble Studios
Разработчик:	1C
Похожесть:	Серия Age of Empires, Empire Earth, Казаки
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	25 октября 2005 года
Официальный сайт:	www.ageofempires3.com
Фанатские сайты:	http://aoe.heavengames.com www.planetageofmythology.com/aoe3 http://throughtheages.com http://thecolony.ca

Классические стратегии вроде **Age of Empires** давно уже должны занять заслуженное место в списке самых бесполезных увлечений аборигенов планеты Земля. Из года в год эти странные создания с упорством, достойным лучшего примене-

ния, строят города, собирают ресурсы и науськивают свои войска на условного противника. Продавать по сотому разу одни и те же игры разработчикам удается благодаря приему, который очень часто используется в «большом» бизнесе: не нужно

менять начинку (даже если от нее скулы сводит), если можно поменять этикетку. Усвоив это правило, игроки быстро поставили производство проектов категории «more of the same» на поток: «Age of Empires для джедаев» (**Star Wars: Galactic**

Battlegrounds), «Age of Empires с привкусом **Civilization**» (**Rise of Nations**), «Age of Empires: Все эпохи в одном» (**Empire Earth**), «Age of Empires по-древнегречески» (**Age of Mythology**), «Age of Empires по-украински» («**Казаки**») и даже «Age of



Generic-бренды

Не так давно в игровую индустрию пришло такое понятие, как generic-бренды. Это когда для игр придумывают типовое название вместо того, чтобы накреативить простое и броское вроде «**Halo**», «**Half-Life**» или «**Max Payne**». Особенно часто переименовывают Age of Empires. Название это банально само по себе, а когда его еще и начинают обыгрывать другие разработчики, получается форменный ужас. Вы только послушайте: **Age of Castles**, **Age of Rifles**, **Age of Sail**, **Age of Pirates**, **Ashen Empires**, **Aztec Empires**, **Cyber Empires**, **Empire Earth** (тут, впро-

чем, все понятно — у руля этого проекта стоял Рик Гудман, экс-дизайнер Age of Empires), **Empire of Magic**, **Empire of the Ants**, **Fantasy Empire**, **Galactic Empire**, **Heart of Empire**, **Rome**, **Space Empires**, **Trade Empire**, **World Empire**, **Zoo Empire**, **Jade Empire**, **Empires: Dawn of the Modern World**, **Heroes of Annihilated Empires**, **Ancient Empires**, **Casino Empire**, **Star Empire**, **Nemesis of the Roman Empire**, **Starfleet Command Volume 2: Empires at War**, **Dragon Empires**, **The Great Empires**, **Empire of Karn**, **Eagle Empire**, **Dark Empire**, наконец, просто **Empire** —

продолжать можно еще очень долго, но тогда статья рискует растянуться страниц на десять.

Почему создатели игр придумывают такие клишированные названия? Причины могут быть самые разные. Одни это делают от недостатка фантазии, другие таким способом пытаются оттяпать кусок чужой аудитории (неопытный игрок, который и словосочетание **GTA: San Andreas** запомнить не в состоянии, может запросто перепутать Age of Empires и Empire Earth). Но есть в такой ситуации и положительная сторона: дженерик-название почти всегда означает, что иг-

ра в лучшем случае проходная, а в худшем — попросту мусор. Посмотрите на приведенный нами список — из всех этих игр добрых слов заслуживает разве что сама Age of Empires да Jade Empire (к Heroes of Annihilated Empires это не относится — игра-то еще не вышла).

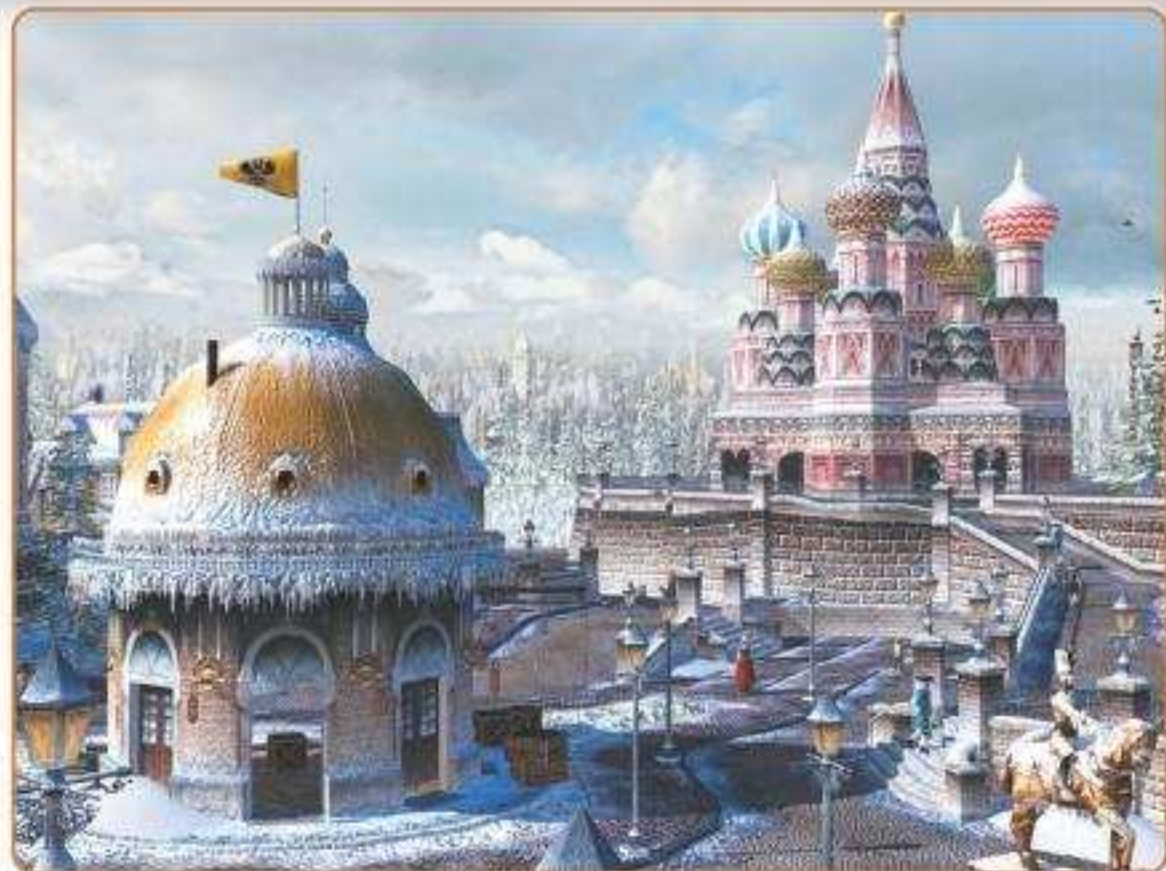
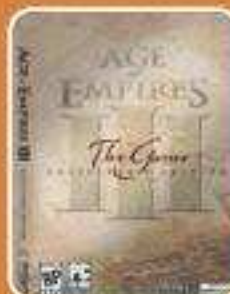


Empire Earth II

Коллекционное издание

На минувшей GC'2005 Брюс Шелли лично сообщил, что для завзятых фанатов сериала ограниченным тиражом будет выпущена коллекционная версия **Age of Empires III**. Помимо собственно игры туда войдет книга *The Art of Empires* (210 страниц!), на страницах которой мы увидим труды художников **Ensemble Studios**, компакт-диск с музыкальным сопровождением, DVD-диск с филь-

мом о разработке, прохождение, руководство пользователя и большой постер. Все это богатство будет упаковано в красивую коробку и обойдется в \$69,99.



В **Age of Empires III** реваншисты получают шанс не только сохранив за Россией Аляску, но и завоевать будущее США.

Empires по-болгарски» (*Tzar: The Burden of the Crown*), в России более известна как «**Огнем и мечом**»). Что предложит **Age of Empires III**?

Мы наш, мы новый мир построим

Age of Empires продолжает неспешно окучивать одну эпоху за другой. Отрабатывая историю Древнего мира и Средневековья, в третьей части разработчики взялись за Новое время. События **Age of Empires III** происходят в промежуток между 1500 и 1850 годами — это, как известно, была эпоха бурной колонизации. После того как турки в середине XV века перекрыли связь с Востоком, западные страны приступили к поискам альтернативного пути в Индию и случайно открыли Америку. Третья **Age of Empires** будет посвящена именно ее освоению, а история колоний в Азии и Африке останется за кадром.

В целом это будет все та же игра — изменения носят скорее эволюционный, нежели революционный характер. Краеуголь-

ным камнем стратегии на сей раз станет так называемый **Home City** — город, который вы выбрали в качестве столицы (находиться он может только в Европе, поскольку Америку осваивали именно европейцы). Он будет вашей ключевой базой, а также источником подкреплений и поставщиком всех необходимых ресурсов (судя по всему, до тех пор, пока не наладишь производство на новом месте). По мере прохождения игры и накопления очков опыта (откуда они берутся — см. ниже), «малую родину» можно модернизировать: возводить более совершенные здания, изобретать новые технологии, создавать юниты с мощным вооружением. Сами разработчики сравнивают это с процессом тюнинга машины в серии консольных автогонок **Gran Turismo**: выиграл заезд — получишь новые шины, выиграл еще один — разблокируются новые спойлеры (все то же самое, впрочем, есть и в серии **Need for Speed Underground**).

Кампанию игрок начинает лишь с несколькими поселенцами и так называемым «исследователем» (*explorer* — пришел на смену скауту из предыдущих частей). В других играх со словами «**Age**» и/или «**Empires**» в названии эти граждане не более чем сбоку припека: максимум, на что они способны, это разведать окрестности базы и бесславно погибнуть от сабельки первого же встречного супостата. В игре, название которой кроме слов «**Age**» и «**Empires**» включает в себя предлог «**of**» и циферку «**III**», они являются полноценными героями (позже их роль берут на себя уникальные юниты — личности, которые оставили заметный след в истории колонизации Америки) — да-да, прямо как в другой игре с «**Warcraft**» и «**III**» в названии. Кроме разведки (для этого, кстати, есть функция *autoexplore* — маршрут персонажа можно прокладывать на мини-карте) и отражения ранних атак противника, эти товарищи еще и занимаются поиском сокровищ (ресурсы, очки опыта или уникальные предметы для экипировки героя), раз-

как подобает истинному колонизатору — отбить героя силой и накомылять обидчикам за «моральный вред».

Еще один интересный момент — дополнительные задания. Выполнять их необязательно, но, разумеется, очень желательно. Во-первых, за них полагаются ценные бонусы. А во-вторых, некоторые из них очень интересны. Разве можно отказаться от шанса спасти ацтеков от хищных испанских конкистадоров (а потом, конечно, перебить этих дикарей и забрать их золото себе)? В **Ensemble Studios** называют такие эпизоды «*Forrest Gump moments*», намекая на то, что игрокам — так же, как и герою одноименного фильма — предстоит воочию увидеть целый ряд исторических событий.

бросанных по всей локации. Ценности хоро-

шо охраняются (дикими животными или бандитами), но охота за ними всегда окупается.

Права на смерть VIP-персонажи — пав на поле брани, они возрождаются на базе (а эта фишка утянута уже из **Warhammer 40 000: Dawn of War**). Зато их могут взять в плен и потребовать выкуп. Можно заплатить, а можно поступить так,



Владельцы топовых видеокарт в кои-то веки останутся с носом: выдать графику на максимальных настройках не смогут даже их мегаваттные грелки с турбонаддувом.





Дороги играют как никогда большую роль — без них великую империю не построить.



Небольшой размах баталей искупается их зрелищностью.

Много опыта на сокровищах, конечно, не заработаешь (хватит разве что на «первоначальный капитал»), поэтому в дальнейшем придется использовать другой способ: строить торговые поселения (которые, кстати, приносят еще и деньги). Если же возвести одно из них рядом с гнездовьем индейцев, то вы со временем получите доступ к их юнитам и апгрейдам. Загвоздка заключается лишь в том, что прибежища спекулянтов находятся далеко за пределами базы и требуют постоянной охраны. А если их еще и много...

Поскольку центральная роль отводится героям, логично было бы предположить, что геймплей окажется похожим на Warcraft III, где мобильный отряд с персонажем во главе носится по карте и

отбивает у противника матценности. Ничего подобного: в Age of Empires III найдется место и для любителей точечных ударов, и для фанатов «Казачков», которые оперируют исключительно трех-, четырех- и пятизначными цифрами. До баталей в «казачьих» масштабах дело, разумеется, не дойдет (графика-то теперь полностью трехмерная), но 300—400 юнитов игра сдюжит. Вопрос только в том, сдюжит ли это ваш компьютер.

Опричники против команчей

В Age of Empires III планируется 24 миссии (на каждую уйдет примерно по сорок минут, то есть в сумме получается что-то около 16 часов геймплея). Стартует игра в начале XV века на Мальте,

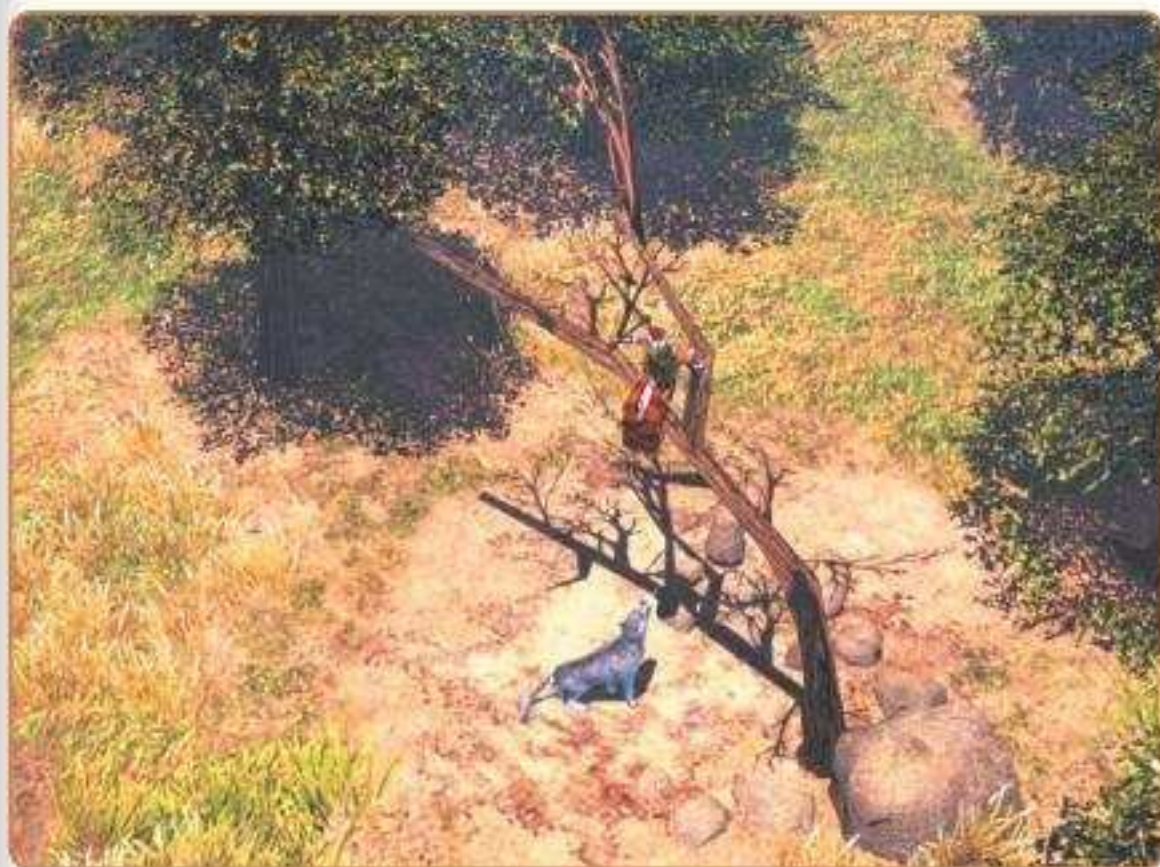
где вам в лице шотландского рыцаря Моргана Блэка предстоит отражать нападение вконец распоясавшихся к тому моменту турков. Во втором и третьем акте действие перенесется сначала на Карибские острова, а затем и на материковую Америку, а играть вы будете уже за потомков того самого Моргана.

В дележе Америки будут участвовать восемь стран, вы вольны принять сторону любой из них (к сожалению, пока непонятно, как выбор стороны будет сочетаться с национальностью Моргана Блэка. Может, он волен переметнуться под любой флаг?). Список получился весьма занятный: Великобритания, Испания, Франция, Португалия, Дания, Пруссия, а также... Россия и Турция (очень любопытно посмотреть, как опричники — а такие юниты действительно есть, они даже озвучены по-русски — будут наводить шороху в индейских селениях, а янычары — грабить испанские галеоны). Индейцы (двенадцать племен, включая ацтеков, чероки, ирокезов, команчей и сиу) действуют как отдельная сила, но играть за них не дадут.

Во имя баланса у всех держав примерно равные шансы на победу. Но есть у каждой свои собственные преимущества и недостатки. Британцы премируются бесплатными поселенцами при строительстве каждого Manor House (о бонусах при ведении морской войны почему-то ничего не известно). Туркам даже строить ничего не надо — халаяная рабсила им достается автоматически через определенные промежутки

времени. У датчан поселенцы очень дорогие (потому что у них меньше людских ресурсов), зато они могут строить банки, которые приносят солидные суммы, и обладают очень крепкой обороной. Французы, наоборот, не способны похвастаться сильной экономикой, зато они отлично воюют и быстро находят общий язык с коренными американцами. Пруссакки получают возможность вербовать наемников гораздо раньше других наций. Португальцы сильны своим флотом и кавалерией. Испанцы регулярно получают новые корабли со своей родины. Ну и, наконец, русские смогут заказывать юнитов сразу «партиями» — по несколько человек за один раз.

Ключевым фактором победы по-прежнему является динамичное развитие и своевременные прыжки из одной эпохи в другую, ибо только так можно оставаться на острие прогресса и сохранять за собой технологическое (а значит, и военное) преимущество. В Age of Empires III таких эпох пять. Первой по счету идет Discovery Age (эпоха открытий) — время великих географических исследований. Ее все игроки начинают сущими голодранцами — с одним лишь Town Center, несколькими поселенцами и исследователем. Через некоторое время они переходят в Colonial Age (эпоха колонизации) — период интенсивного грабежа... освоения колоний. Именно в это время в Америке появляются крупные населенные пункты и начинаются колониальные войны. Своей кульминации они достигают к середине XVIII века (Семилетнюю



Присутствие слабого пола, который на этой картинке «оседлал» дерево, объясняется очень просто: согласно исследованиям, львиную долю аудитории Age of Empires составляют женщины.



Смене эпох сопутствует выбор нового правителя. Квартермейстер обещает электорату прибавку ресурсов, Натуралист — четыре коровы. А где пункт «против всех»?

войну помните?), когда все страны, которые присутствуют в регионе, вступают в Fortress Age (эпоха крепостей). Развитие экономики отходит на второй план, первоочередная задача — сохранить свои земли и по возможности отвоевать колонии соседей. Досыта поколотив друг друга, колонизаторы оказываются в Industrial Age (индустриальная эпоха), где, как понятно из названия, происходит настоящий рывок в технологическом плане — от мануфактур переходят к массовому промышленному производству. Примерно в это же самое время, наверное (официально пока это не подтверждено), в колониях возникнет движение за независимость. Замыкает список Imperial Age — эпоха империализма. Все колонии поделены, слабые конкуренты давно выброшены за пределы «ринга». Те же, кто остался, зорко следят друг за другом в надежде оттяпать у зазевавшегося конкурента хоть небольшой клочок земли. В эпоху империализма определится окончательный победитель — ведь править миром может толь-

ко одна держава (в реальной истории это была Великобритания).

Перед очередным прыжком в светлое капиталистическое завтра для своей колонии можно выбрать правителя — это даст некоторые бонусы. На каждом историческом этапе они будут разные. На первых порах, к примеру, на выбор предлагают губернатора, адмирала и вождя одного из местных племен. Губернатор обеспечит бесплатных поселенцев и мушкетеров, адмирал раздобудет дополнительный корабль и большой запас стройматериалов, а индейский вождь любезно предоставит своих воинов.

Экономическую систему немного упростили: ресурсов теперь всего три — пища, дерево и деньги (вместо золота). Крестьянам больше не придется бегать с ними туда и обратно — единожды добравшись до мельницы или лесопилки, они будут вкалывать там до гробовой доски. Видимо, в Ensemble Studios не понаслышке знают об играх GSC GameWorld.

В сетевой игре предусмотрено два режима: deathmatch и «превосходство» (supremacy). В пер-

вом игроки начинают с большим запасом ресурсов и могут практически сразу вступать в конфликт, не заботясь об экономической базе, во втором все более-менее стандартно — сначала строимся, потом бьем морды.

Самые большие изменения ожидаются в графике — никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногшибательно. Шутка ли — в Ensemble Studios даже наняли отдельного человека (на полный рабочий день, с медицинской страховкой и оплачиваемым отпуском!), который занимается исключительно визуализацией воды.

Помимо безупречного видеоряда, Age of Empires III одной из первых среди стратегий обзавелась физическим движком (Havok 2, что используется в Half-Life 2 и еще целой куче топовых шутеров). «Тряпичные» модели юнитов и здания, которые каждый раз разваливаются по-новому, — это теперь и в RTS будет в порядке вещей.

Вопрос о том, сколько придется заплатить (в буквальном смысле) за такие красоты, пока остается открытым. Впрочем, уже сейчас можем сказать, что Age of Empires III будет «стоять» дорого. Ведь впервые в истории игровой индустрии авторы честно заявили, что игра не сможет работать на полную мощность даже на самых продвинутых компьютерах. Счастливые обладатели GeForce 7800 GTX с гигабайтом памяти на борту уже сейчас могут расслабиться и встать в один ряд с пролетариатом, поскольку и их компьютеры не справятся с Age of Empires III. Дело в том, что некоторые эффекты, предусмотренные в движке, еще не поддерживаются современными видеокартами. Проект делали «на вырост», чтобы и год спустя игра оставалась красивейшей из стратегий (остается молиться, чтобы и разработчики других игр не под-

хватили эту «прогрессивную» инициативу).

Услышав эту новость, игроки, и без того напуганные слухами о том, как сильно игра тормозила на E3, засыпали Ensemble Studios таким количеством писем, что ее руководитель Брюс Шелли был даже вынужден успокаивать их в своем дневнике. По его словам, тормоза на E3 объяснялись перегревом компьютеров (системные блоки там были заперты в специальных ящиках, которые плохо вентилировались), но это мало кого успокоило.



Age of Empires III не произведет революцию и не устроит жанровых потрясений — это просто еще одна стратегия из разряда «копай-строй-вой». Очень качественная, проработанная, но без того запала и молодецкой удали, что присуща какому-нибудь взрывному Dawn of War. Игра возьмет свое не геймплеем (он скорее всего будет довольно обыденным), а невообразимо красивой графикой. Не стоит думать, что это плохо — в конце концов, именно ради нее лидеры игровой индустрии тратят миллиарды долларов на компьютерное железо и консоли нового поколения и именно ради нее мы потом по десять раз играем одни и те же игры.

P.S. На нашем диске в разделе «Из первых рук» вы найдете несколько тизертреков из игры. Музыка вполне своеобразная, в духе Age of Empires, но, если интересно, можете послушать.



ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил:
Алексей Моисеев

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинка из которых попадает на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

SWAT 3: ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ (SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE)

Жанр: Тактический экшен ■ Издатель/Разработчик: Sierra ■ Издатель в России/Локализация: 1C



Фирма «1C» очень удачно угадала с моментом выпуска **SWAT 3: Close Quarters Battle** в России — все как раз закончили проходить четвертую часть игры. Самое время вспомнить, с чего все начиналось.

Первый SWAT был вовсе не симулятором спецназа и даже не экшеном, а... видеоквестом! Назывался он **Police Quest 4: SWAT**. Игра не снискала особой любви у пользователей и благополучно была предана забвению. Вторую серию по инерции обозвали **Police Quest: SWAT 2**, хотя квестом там уже и не пахло. Это была серьезная стратегия в духе **Commandos**, с довольно навороченным геймплеем и неудобным интерфейсом. Однако выход **Tom Clancy's Rainbow Six** буквально втоптал игру кирзовым сапогом в землю, показав, каким должен быть настоящий симулятор спецназа. И вот в 1999 году увидел свет экшен **SWAT 3: Close Quarters Battle**, который в чем-то превосходил, а в чем-то уступал детищу Тома Клэнси.

Хотя правильнее сказать — не уступал, а был немножко другим. Так, разработчики отказались от некоторых элементов геймплея, которые присутствовали в той же **Rainbow Six**. Они убрали режим планирования миссии, сократили выбор бойцов и даже ассортимент экипировки — в общем, сделали все, чтобы игрок как можно быстрее ринулся в бой.

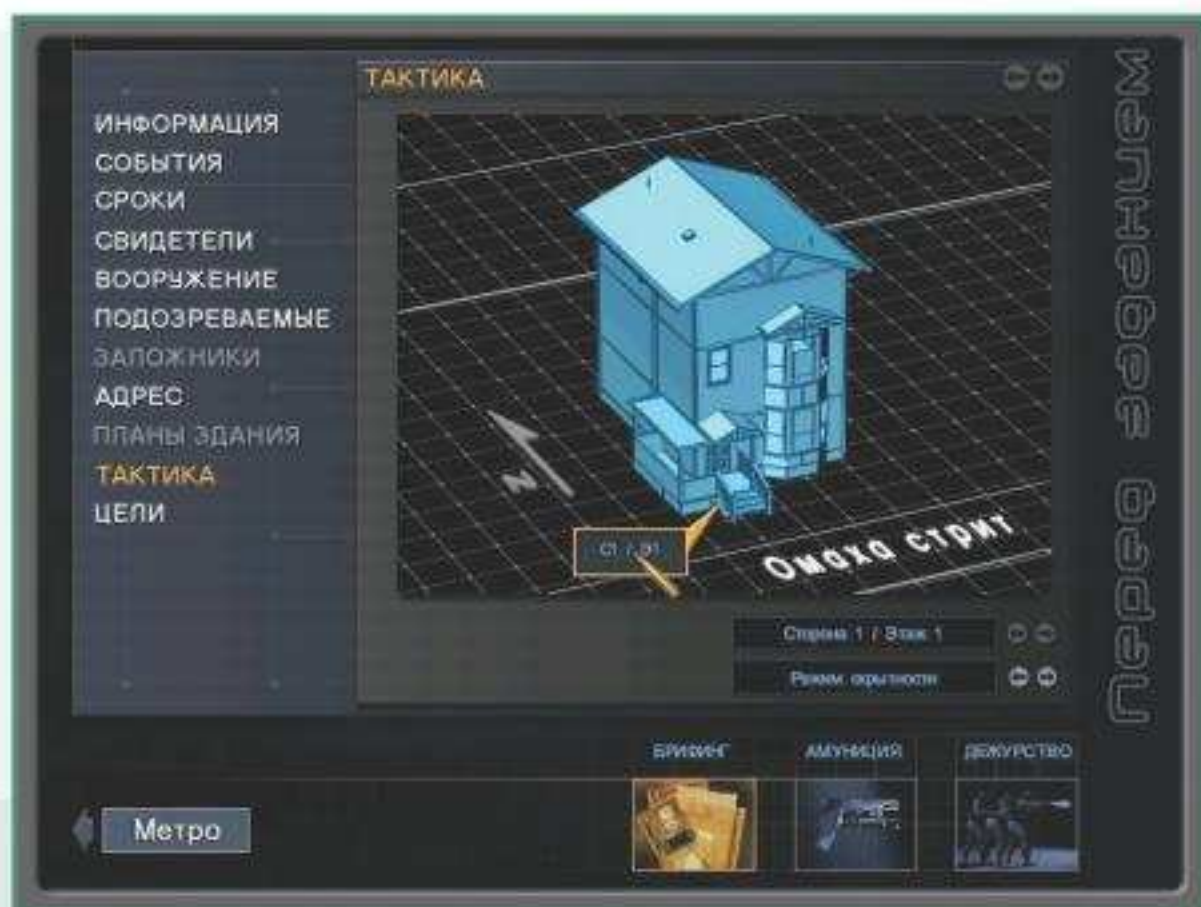
Геймплей интересен в первую очередь благодаря отличному искусственному интеллекту. Дело в том, что, как и в жизни, подчиненный игроку отряд **S.W.A.T.** разбит на две пары, которым можно отдавать различные приказы. В итоге при грамотном руководстве легко получается организовать слаженную совместную операцию — например, ворваться в комнату с двух направлений.

Интерфейс прост и понятен. Все доступные команды удобно расположились на цифровых клавишах, а в верхнем левом углу экрана виден список доступных действий. Внешне **SWAT 3** выглядит тоже неплохо... для 1999 года, конечно. Сравнить игру с современными графическими мастодонтами уже не имеет смысла — не тот уровень. А вот на роль «исторического экскурса» **SWAT 3** подойдет отлично.

ПЕРЕВОД: Очень качественная локализация, пусть и не шедевр. К тексту никаких претензий нет: серьезных ошибок не замечено, шрифты приятные. Очень приятно озвучены бойцы — актеры говорят почти как настоящие спецназовцы. А вот в видеороликах музыка банально перебивает голоса персонажей, в результате чего слышно их очень плохо. Субтитры же, к сожалению, не предусмотрены.

Оценка: ■■■■■■ 7,5

Локализация: 😊 😊 😊



Небожители



«Небожители» —
новая российская

коллекционная карточная игра!



Спрашивайте в магазинах
и клубах вашего города:

МОСКВА: «Медиатека» (Багратионовский пр., 7 кор. 3 павильон F2-024 («Горбушка»), м. Багратионовская); Клуб «Портал» (4-й Ростовский пер., 2, стр. 1, м. Смоленская); МДК на Н. Арбате (1 эт., «Канцтовары», Новый Арбат, 8, м. Арбатская); «Дом игрушки» (2 эт., Большая Якиманка, 26, м. Октябрьская, Полянка); «Детский мир» (1 эт.,

«Книги», Театральный пр. 5 м. Лубянка, Кузнецкий Мост); «Хобби и настольные игры» (Мясницкая, 20, стр. 1, м. Лубянка); Клуб «Легион» (Каширское ш., 52, ДК «Москворечье», м. Каширская). «BG-клуб» (2-я Кабельная, 10, м. Авиамоторная).

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Саргона» (Новочеркасский пр., 47/1, м. Новочеркасская); «Большой Гостиный Двор» (Невский пр. 35, «Детский мир» на Садовой линии, м. Гостиный Двор); «Знайка» (пр. Косыгина, 19, корп. 3, м. Ладомская); «Арт Миниатюры» (Седова, 11а, м. Елизаровская); Сеть магазинов «Книжный салон»; Сеть книжных магазинов «Буквоед».

ВОРОНЕЖ: Клуб «Арена» (Хользунова, 104). **ВОЛГОГРАД:** Клуб «Цитадель» (7-я Гвардейская, 17а). **ЕКАТЕРИНБУРГ:** «Мох Malachite» (пр. Ленина, 69, корп. 12); ТЦ «Малышевский» (2 эт., «Поле боя», Малышева, 122, ост. Генеральская). **ИЖЕВСК:** «Перекресток» (Карла Маркса, 302). **КЕМЕРОВО:** «Северный мост» (Красная, 10). **КРАСНОЯРСК:** «Дайсвилль» (маг. «Светоч», Копылова, 66). **МУРМАНСК:** «СОЮЗ-Мурманск» (Шмидта, 37). **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб «Цитадель» (пр-т Гагарина, 110, вход со двора). **НОВОСИБИРСК:** ТЦ «Игромир», Ильича, 6; клуб «Легенда» (ул. Республиканская, 12/1); **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** «Игрополис» (ул. Серафимовича, 53). **РЯЗАНЬ:** «Янг Фэшен» (Дзержинского, 73). **САМАРА:** Книжный рынок, конт. № 3 (Антоново-Овсенко, ост. Автомобильный рынок). **ТАМБОВ:** «Торговый мир» («Хобби & игрушки», Интернациональная, 45 б). **ТВЕРЬ:** Центральный рынок, № 604.



Официальный дистрибьютор
на территории России, Украины,
Белоруссии и Казахстана
компания «Саргона».

тел./факс: +7 095 950-51-41
+7 499 740-71-09
E-mail: Mail@Sargona.Ru
www.sargona.ru



© 2004
ООО «Студия Электронных
Развлечений» Россия, г. Новосибирск.

www.godlike.ru



БАНЗАЙ! (GOTCHA!)

Жанр: Симулятор пейнтбола ■ Издатель/Разработчик: Gathering/Sixteen Tons Entertainment ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск



Появление симулятора пейнтбола для PC — довольно странное событие. Правила игры намного проще, чем, например, в **Battlefield 2**, да и зрелищной ее не сделаешь. К тому же настоящий пейнтбол не так уж и дорог, поэтому можно запросто выбраться с друзьями на свежий воздух и провести пару незабываемых часов. Так ради чего протирать дырку в штанах, гоня виртуальных бойцов по виртуальным же аренам? Давайте попробуем разобраться.

Во-первых, действие игры можно перенести в самые экзотические места, куда обычному пейнтболисту-любителю путь заказан. Разработчики соорудили немало интересных арен: свалки, метро, заброшенная деревушка и даже полуразрушенный городок индейцев майя. Все карты хорошо продуманы, на них есть где спрятаться (впрочем, злостно кемперить не получится, и это тоже плюс), а к цели можно пробраться несколькими путями.

Во-вторых, в такой игре должен быть очень сильный AI. И вот здесь «Банзай!» в первый раз нас разочаровывает. Да, противники неплохо ориентируются на карте, быстро бегают и более или менее метко стреляют. Но действуют они чересчур уж прямолинейно, и ближе к середине одиночной кампании играть становится скучновато.

И, в-третьих, игра должна быть разнообразной и красивой. По обоим пунктам ей можно поставить твердую тройку, не более. Режимы игры практически те же самые, что и в приснопамятном **Quake**. Захват флага, противостояние «стенка на стенку», обычный deathmatch — ничего оригинального. Графика не вызывает ни бурных восторгов, ни рвотных позывов — простенькая такая картинка.

Основное предназначение «Банзай!» — это, конечно же, многопользовательская игра. И здесь еще больше усиливается чувство, что играешь в самый первый Quake. Тактики даже в командных матчах — ноль целых ноль десятых. Учитывая, что умирает персонаж обычно с первого попадания (можно, конечно, увеличить этот параметр, но тогда матчи сильно затягиваются), то выигрывает самый быстрый и самый меткий.

ПЕРЕВОД: В игре достаточно мало текста и разговоров, так что задача перед «Новым Диском» стояла не очень сложная. Но даже здесь нужна аккуратность, тят-ляп нынче не в моде. Текст переведен весь, шрифты подобраны отлично — крупные, читабельные и просто приятные глазу. Голоса актеров хорошо подходят персонажам, особенно понравились реплики девушек. Иногда, правда, проскакивают не совсем удачные фразы. Например, боец, выходя из игры, частенько произносит: «Меня подбили!» Эта реплика хорошо подошла бы для экипажа танка или самолета, но никак не для пейнтболиста.

Оценка: 6,0

Локализация:



ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ (BEACH VOLLEYBALL)

Жанр: Спортивный симулятор ■ Издатель/Разработчик: Idoru/Leader ■ Издатель в России/Локализация: 1С/Погрус



Появление симулятора пейнтбола для PC — довольно странное событие. Правила игры намного проще, чем, например, в **Battlefield 2**, да и зрелищной ее не сделаешь. К тому же настоящий пейнтбол не так уж и дорог, поэтому можно запросто выбраться с друзьями на свежий воздух и провести пару незабываемых часов. Так ради чего протирать дырку в штанах, гоня виртуальных бойцов по виртуальным же аренам? Давайте попробуем разобраться.

Во-первых, действие игры можно перенести в самые экзотические места, куда обычному пейнтболисту-любителю путь заказан. Разработчики соорудили немало интересных арен: свалки, метро, заброшенная деревушка и даже полуразрушенный городок индейцев майя. Все карты хорошо продуманы, на них есть где спрятаться (впрочем, злостно кемперить не получится, и это тоже плюс), а к цели можно пробраться несколькими путями.

Во-вторых, в такой игре должен быть очень сильный AI. И вот здесь «Банзай!» в первый раз нас разочаровывает. Да, противники неплохо ориентируются на карте, быстро бегают и более или менее метко стреляют. Но действуют они чересчур уж прямолинейно, и ближе к середине одиночной кампании играть становится скучновато.

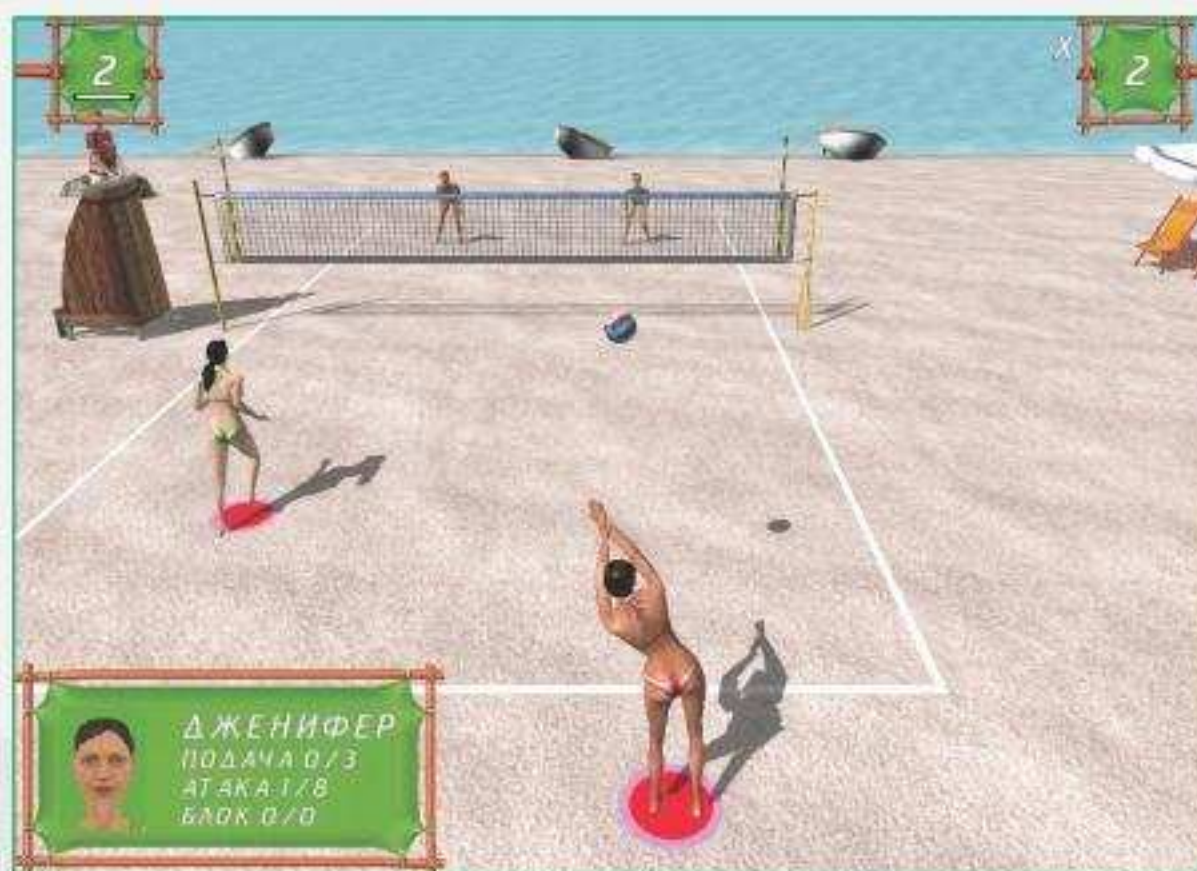
И, в-третьих, игра должна быть разнообразной и красивой. По обоим пунктам ей можно поставить твердую тройку, не более. Режимы игры практически те же самые, что и в приснопамятном **Quake**. Захват флага, противостояние «стенка на стенку», обычный deathmatch — ничего оригинального. Графика не вызывает ни бурных восторгов, ни рвотных позывов — простенькая такая картинка.

Основное предназначение «Банзай!» — это, конечно же, многопользовательская игра. И здесь еще больше усиливается чувство, что играешь в самый первый Quake. Тактики даже в командных матчах — ноль целых ноль десятых. Учитывая, что умирает персонаж обычно с первого попадания (можно, конечно, увеличить этот параметр, но тогда матчи сильно затягиваются), то выигрывает самый быстрый и самый меткий.

ПЕРЕВОД: В игре достаточно мало текста и разговоров, так что задача перед «Новым Диском» стояла не очень сложная. Но даже здесь нужна аккуратность, тят-ляп нынче не в моде. Текст переведен весь, шрифты подобраны отлично — крупные, читабельные и просто приятные глазу. Голоса актеров хорошо подходят персонажам, особенно понравились реплики девушек. Иногда, правда, проскакивают не совсем удачные фразы. Например, боец, выходя из игры, частенько произносит: «Меня подбили!» Эта реплика хорошо подошла бы для экипажа танка или самолета, но никак не для пейнтболиста.

Оценка: 4,5

Локализация:



РЫЦАРИ НЕБА. АСЫ КОРОЛЕВСКИХ ВВС (BATTLE OF EUROPE: ROYAL AIR FORCES)

Жанр: Аркадный авиасимулятор ■ Издатель/Разработчик: Strategy First/MAUS Software
■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск



Так уж повелось, что аркадных авиасимуляторов на PC практически нет. Есть хардкорные симы, есть чистой воды аркады, а вот чего-то среднего не наблюдается. «Рыцари неба. Асы королевских ВВС» как раз и призваны занять эту нишу.

Начнем с того, что сюжет игры основан на реальных исторических событиях. Воевать нам предстоит в Европе во время Второй мировой войны. История рассказывается от лица безымянного пилота, который приходит в военно-воздушные силы еще совсем зеленым новичком и постепенно матерееет в боях.

Управление самолетом упрощено до предела (впрочем, это не значит, что вам не понадобится джойстик или хотя бы геймпад), и справиться с ним сможет даже человек, который ни разу не играл в авиасимы. Все, что нам позволено делать, так это маневрировать, регулировать тягу, выпускать и убирать шасси и стрелять. Для аркадного симулятора более чем достаточно. Даже посадка здесь выполняется элементарно. Выпустил шасси, снизил тягу и плюхнулся на аэродром. В общем, для тех, кто никогда не летал, но очень хочется — самое оно.

Задания довольно разнообразны: защита городов и баз, атака наземных целей, бомбардировка и просто воздушные сражения. Обыч-

но вместе с игроком действуют и другие самолеты, но командовать ими нельзя, да и присутствуют на поле боя они для того, чтобы создавать видимость сражения: основную работу все равно предстоит выполнять самостоятельно. За один вылет, как и положено в аркадных авиасимуляторах, мы уничтожаем несколько десятков самолетов и кораблей противника. Если же вдруг кончилось топливо или появились повреждения, садимся на дружелюбный аэродром и приводим свою железную птаху в порядок.

Единственное, чего не хватает «Рыцарям неба», так это драйва. Скорость боя достаточно медленная, а музыка так и вообще вгоняет в сон. Такого бездарного саундтрека мы, признаться, не слышали уже давно.

ПЕРЕВОД: Наравне с *Obscure* одна из лучших локализаций в сегодняшней подборке. Шрифты подобраны очень удачно (за исключением тех, что используются для написания характеристик самолетов), они хорошо читаются и не напрягают глаза. Перевод самого текста — выше всяких похвал. Брифинги и описание обстановки на фронтах, как и положено, по-военному строги и точны, а дневник нашего альтер эго, наоборот, выдержан в непринужденном, домашнем, если хотите, стиле. Его просто интересно читать: будни летчиков, их быт, какие-то события и размышления поданы так, будто их писал настоящий участник той войны. Не понравилось лишь отсутствие необходимых знаков препинания в описаниях характеристик боевых машин.

Оценка:  6,5

Локализация: 



Master
SlaveControl

Сетевые фильтры
Defender серии 800

defender

**ЗАВЕДИ
С ПОЛ-ОБОРОТА!**

Уникальная функция управления электропитанием **Master/Slave**

УДОБСТВО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Нет необходимости наклоняться, чтобы включать и выключать электропитание компьютера и периферийных устройств. Просто включите ПК, и периферийные устройства заработают автоматически.

КАК РАБОТАЕТ MASTER/SLAVE

Подсоедините системный блок ПК к управляющей розетке MASTER, а периферию к розеткам SLAVE. При включении ПК автоматически будет подаваться питание на розетки SLAVE. После завершения работы и выключения ПК подача питания на розетки SLAVE прекратится.

ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ SLAVE CONTROL

Позволяет отключить функцию управления электропитанием MASTER/SLAVE и использовать данное устройство как обычный сетевой фильтр.

БЕЗОПАСНОСТЬ

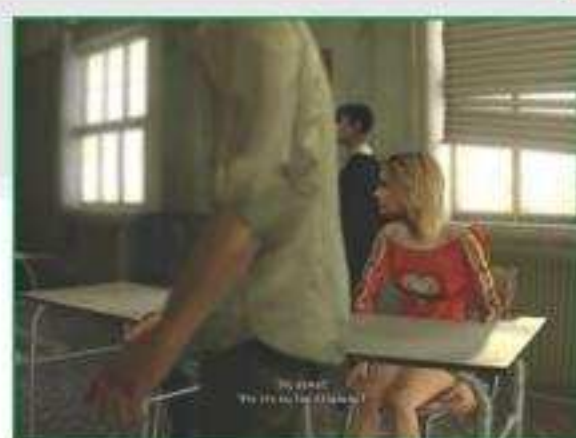
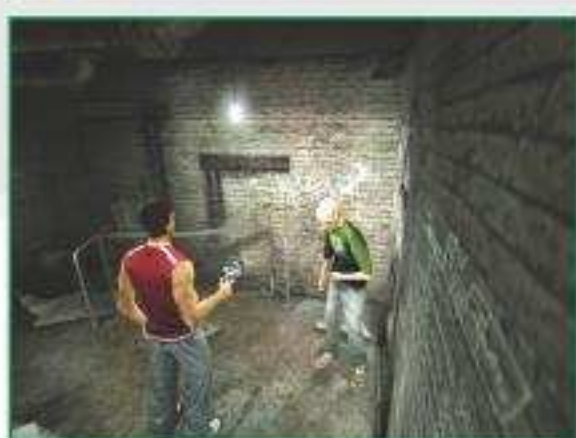
Теперь Вам не нужно беспокоиться об отключении питания адаптеров периферийных устройств, которые перегреваются при длительной работе. Выключите компьютер, и подача питания на розетки SLAVE прекратится. Сетевые фильтры Defender 800 серии обеспечат надежную защиту от высокочастотных и импульсных помех.



Подробная информация на сайте: www.power.defender.ru

OBSCURE

Жанр: Survival horror ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Hydravision Entertainment ■ Издатель в России/Локализация: 1C/Логрус ■ Полная рецензия: Игромания №6/2005



Obscure — морально устаревший survival horror с несколькими хорошими идеями. Действие происходит в школе, директор которой оказался совсем не тем, за кого себя выдает. Сюжет и атмосфера игры выполнены на ять: местами интересно, местами — страшно.

Под нашим контролем могут находиться сразу два персонажа (а всего их пять), что для игр этого жанра в новинку. Проходить Obscure можно и в компании товарища, причем за одним компьютером, а не по сети. Так играть, разумеется, на порядок интереснее.

Самое слабое место игры — бои с монстрами. Выполнены они по той же схеме, что и в **Silent Hill**: мы нацеливаемся на ближайшую тварь, ждем, пока она подойдет поближе, и жмем кнопку удара. Повторять до посинения.

ПЕРЕВОД: Ощущение, что смотришь фильм ужасов про американскую школу и ее учеников, не покидает ни на минуту. Все дело в том, как озвучены персонажи. Герои трещат без умолку: рассуждают, ругаются, удивляются, и все это — на нормальном тинейджерском языке, да к тому же с чувством, толком и расстановкой. Остальные элементы перевода тоже не отстают: шрифты похожи на оригинальные и легко читаются, серьезных ошибок нет, документы и надписи, которые встречаются по ходу игры, также переведены.

Оценка: 7,5

Локализация: 😊 😊 😊

КНЯЗЬ ТЬМЫ. ПОДЗЕМЕЛЬЯ АНКАРИИ (SACRED: UNDERWORLD)

Жанр: Action RPG ■ Издатель/Разработчик: Ascaron/Ascaron ■ Издатель в России/Локализация: Акелла ■ Полная рецензия: Игромания №7/2005



Хоть оригинальная **Sacred** и покушалась на роль «убийцы **Diablo**», занять трон самой великой экшен-RPG ей не удалось. То же самое касается и аддона. Атмосферности маловато, оригинальности не хватает. С другой стороны, хорошая графика — есть, рубка монстров — есть, два харизматичных героя на выбор — е... Впрочем, стоп! Харизматичный герой, по сути, один — гном. Играть за эдакий бочонок с элем на ножках, вооруженный к тому же различными ружьями, секирами, молотками и взрывоопасными предметами, очень приятно. Второй же персонаж — демон — ничего оригинального собой не представляет. Разумеется, никто не помешает импортировать и старого героя из оригинальной игры.

Сам геймплей не изменился ни на йоту. Бродим от города к городу, получаем и выполняем квесты, уничтожаем тысячи монстров, зарабатывая опыт для персонажа. Сюжет (баронессу Вилью похитили, бла-бла) довольно скучен, так что остается только одно: рубить, стрелять, жечь и взрывать. Удовольствие на несколько вечеров гарантировано.

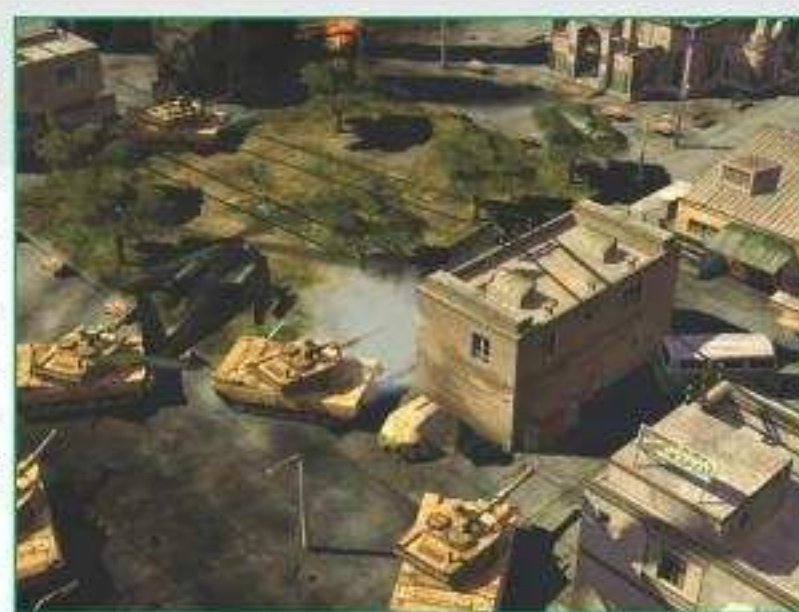
ПЕРЕВОД: Основная претензия к локализаторам — то, как переведены характеристики всевозможного оружия. Вот примеры: «+16% к Атака», «Повреждения Физическое» и тому подобные проблемы с падежами. Не порадовали и шрифты — они не контрастны и поэтому плохо читаются. В остальном — нормальная локализация: хороший стиль, отсутствие грубых ошибок, приличный звук.

Оценка: 7,0

Локализация: 😊 😊 😊

ВОЛЯ И РАЗУМ (WILL OF STEEL)

Жанр: RTS ■ Издатель/Разработчик: Tri Synergy/Gameyus Interactive ■ Издатель в России/Локализация: 1C/Логрус ■ Полная рецензия: Игромания №5/2005



«Воля и разум» — тактическая игра про то, как американцы отравились устанавливая демократию в очередной стране третьего мира. На первый взгляд, все очень неплохо: симпатичная графика, интересные миссии, пройти которые простым нахрапом не получается. Но, как всегда, подкачала реализация.

Игру просто убивает алгоритм нахождения пути: танки путаются в трех соснах, пехота обязательно выбирает самый длинный путь до точки назначения и т.д. Случается и так, что юниты, потыкавшись немножко в разные стороны, просто замирают на месте. Играть, к сожалению, практически невозможно: вместо планирования хитрых и сложных операций приходится следить за тем, чтобы подчиненные не разбрелись по всей карте.

ПЕРЕВОД: Очень хорошая локализация. Переведено почти все, вплоть до всплывающих подсказок. Тексты, как и полагается, выполнены в строгом военном стиле. А вот то, как озвучены видеоролики, не порадовало: такое впечатление, что актер обращается не к игрокам, а к стенке.

Кстати, одна из изюминок игры — это поддержка управления голосом. Рывкнул, понимаешь, в микрофон что-нибудь командное — и вот уже танки послушно поехали путаться в трех соснах. Впрочем, рывкать придется на английском языке — локализаторы не стали переводить эту фишку. И правильно, ведь даже в оригинале алгоритм распознавания речи был, мягко говоря, неидеален.

Оценка: 6,5

Локализация: 😊 😊 😊

МАМА НЕ ГОРЮЙ

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: 1C/Lazy Games

Классический русский рисованный квест по мотивам фильма «Мама не горюй 2» — звучит устрашающе, не правда ли? Впрочем, не все так плохо, как может показаться вначале.

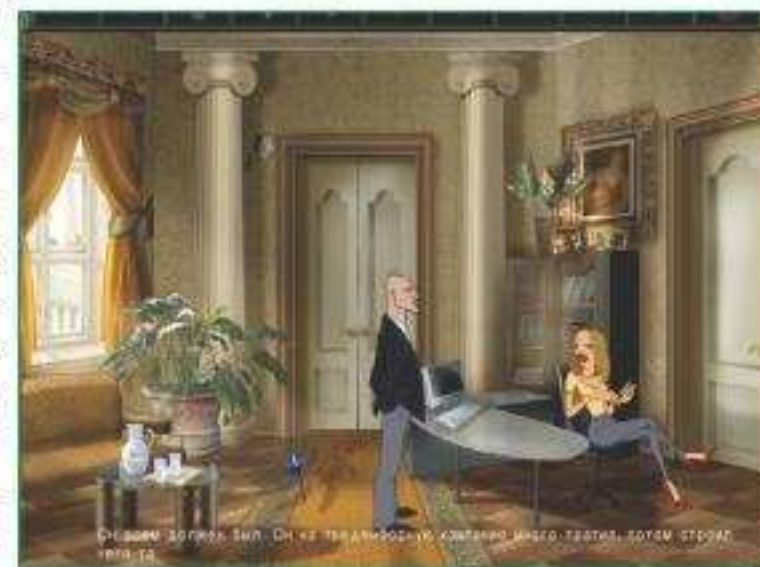
Итак, убит мэр города N. Милиция быстренько схватила первого встречного, «доказала» его виновность и благополучно закрыла дело. В это время Артур, «специалист по решению проблем», ничего не подозревая, направлялся в аэропорт в надежде провести отпуск, отмокая в Карибском море. Но звонок шефа с просьбой разобраться, кто же настоящий убийца мэра, ставит жирный крест на отдыхе.

Отныне нам в роли Артура предстоит шататься по нескольким локациям, разговаривать с персонажами и заниматься привычным пиксель-хантингом. Увы и ах, геймплей «Мама не горюй» застрял где-то в конце 90-х годов прошлого века. И если в начале загадки вполне логичны, то ближе к середине они превращаются во что-то вроде «попробуй открыть сейф ключом, а когда не получится — линейкой, телевизором, банкой со шпротами и вставной челюстью».

Техническое исполнение стандартно: заранее отрендеренные бэкграунды (до **Syberia** или «Момент истины» им, очевидно, как до Луны пешком) и рисованные, причем не слишком старательно, персонажи. Радует лишь, как озвучена игра, что, впрочем, неудивительно: в записи принимали участие те же актеры, что играли в одноименном фильме: Гоша Куценко, Александр Баширов и другие.

Во всем остальном — «классический русский квест».

Оценка: 5,5





Дайте две.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы переме-

щаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке. Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно ку-

пить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ **Велиан**
Рос. издатель/разработчик: Бука/MADia

■ **American Chopper**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Creat Studio

В разработке

■ **Hard Truck Tycoon**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: G5 Software/Бука

■ **Heavy Duty**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ **Jagged Alliance 3D**
Дата: Осень-зима 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд - ЮГ

■ **Lada Racing Club**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos

■ **Neuro**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games

■ **Precursors**
Дата: 2007 • Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Shadows

■ **PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

■ **Rage Rider**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

■ **Rat Hunter**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/Secret Sign

■ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/GSC Game World

■ **S.M.E.R.S.H.**
Дата: Лето-осень 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive

■ **The Fast and Funny**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos

■ **Warfare**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ **Антикиллер**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactive

■ **Блицкриг II**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive

■ **Братки**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/VZlab

■ **Бригада E5: Новый альянс**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон

■ **В тылу врага II**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay

■ **Вечера на хуторе близ Диканьки**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group

■ **Вивисектор. Зверь внутри**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Лайт-Проджект/VZlab

чик: 1C/Action Forms
■ **Восхождение на трон**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS

■ **Волкодав: Кровное братство**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ **Восточный фронт**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Burut CT

■ **Вторая Мировая**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games

■ **Дальнобойщики 3**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ **Звездное наследие**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group

■ **Искусство ограбления**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ **Ка-50. Черная акула**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ **Корсары III**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

■ **Магия крови**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen

■ **Не время для драконов**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise

■ **Невский Титбит**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: Лайт-Проджект/VZlab

■ **Ночной Дозор**
Дата: Осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Nival Interactive

■ **Ночной Дозор Racing**
Дата: Осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Psychocraft

■ **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ **Остров сокровищ**
Дата: Лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ **Петька 6: Новая реальность**
Дата: Октябрь 2005 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс

■ **Пираты XXI века**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ **Санитары подземелий**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C

■ **Танита или Морское приключение**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games

■ **Трудно быть богом**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла

■ **Фаза: Исход**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Pora и Копыта

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ **Ballance! (Баланс)**
Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive

■ **Doom 3: Resurrection of Evil**
Рос. издатель/локализация: 1C

■ **Juiced**
Рос. издатель/локализация: Бука

■ **Madagascar (Мадагаскар)**
Рос. издатель/локализация: 1C

■ **Serious Sam Gold**
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

■ **World War Zero**
Рос. издатель/локализация: Бука

■ **Акулы бильярда 2**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск

■ **Принцесса и дракон**
Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru

■ **Спецназ: Огонь на поражение (CT Special Forces)**
Рос. издатель/локализация: Руссобит-М

Новые анонсы

■ **ANNO 1503**
Дата: Осень 2005 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск

■ **ANNO 1701**
Дата: 2006 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск

■ **Around the World in 80 Days (Вокруг света за 80 дней)**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука

■ **Black and White 2**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

■ **Everquest II (русская версия)**
Дата: 2005-2006 • Рос. издатель/локализация: Акелла

■ **FIFA 2006**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

■ **Guild Wars**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука

■ **Holiday World**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Play Ten Interactive

■ **NBA Live! 2006**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

■ **Need for Speed: Most Wanted**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

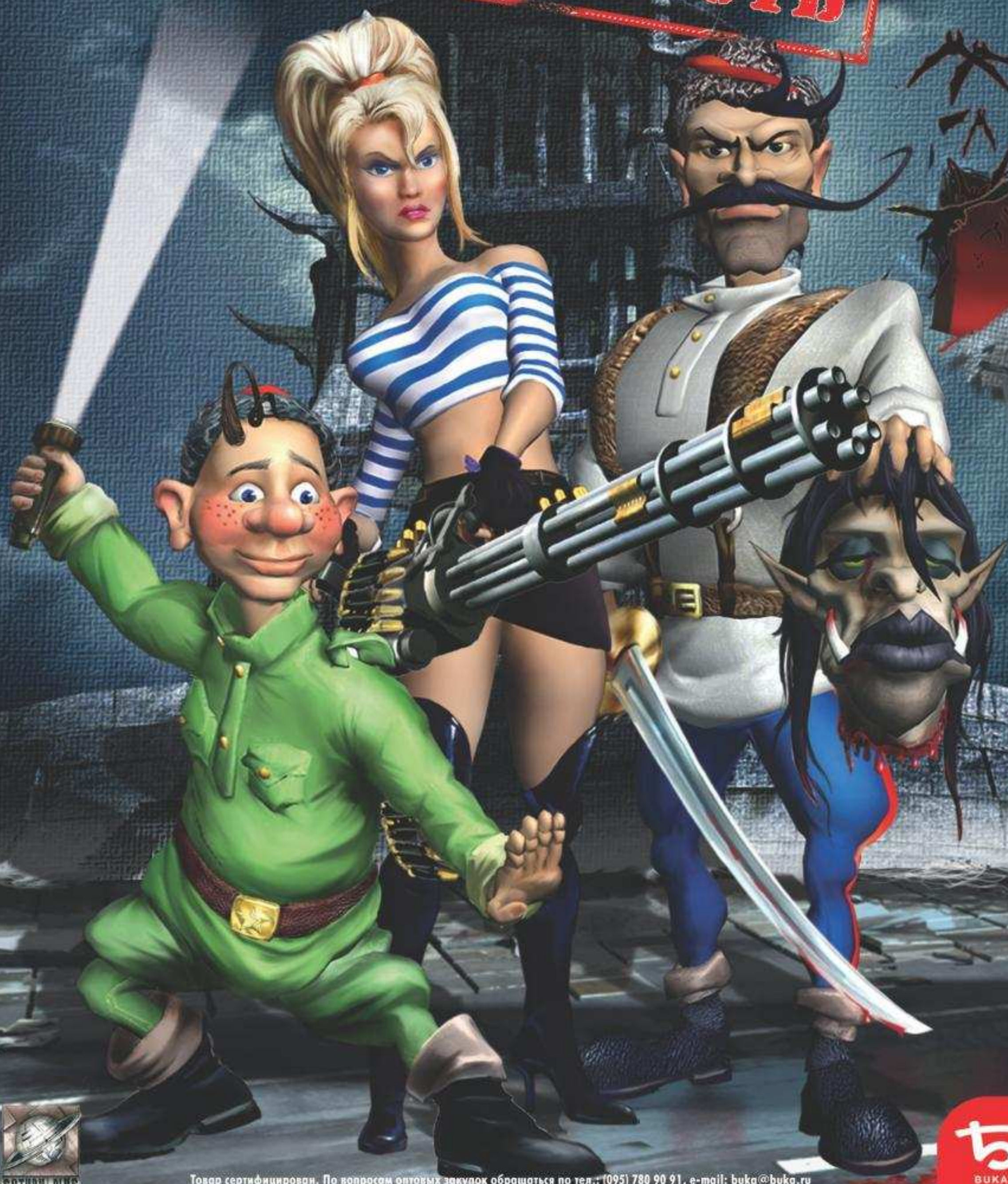
■ **NHL 06**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

■ **Paraworld**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск

■ **Total Club Manager 2006**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт Клаб

БУКА

НОВАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

byka®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

FABLE:

THE LOST CHAPTERS



Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Ролевая игра ■ Издатель: Microsoft ■
Разработчик: Lionhead Studios/Big Blue Box Studios ■
Похожесть: The Elder Scrolls: Morrowind, World of
Warcraft, Black & White ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Три CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.microsoft.com/games/fable

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

СЛОВО
В ЖАНРЕ

Я хорошо помню свой первый день в Большом городе. Нелюдому юноше, который почти всю свою жизнь провел в маленькой деревушке, а потом в Гильдии героев, эти улицы, дома и магазины казались такими огромными и подавляющими. Здесь никто не рад тебе, в лучшем случае ты для них — пустое место. В худшем — объект для насмешек.

А еще здесь были девушки. Красивые, неприступные, заносчивые — и оттого еще более желанные. Я помню, как в первый раз «попался» где-то на городской окраине. Там в одиночестве сидел обычный дядечка, от которого почему-то не веяло неприязнью. Я осмелился заговорить с ним. «Знаешь, у меня есть дочь. И я просто уверен — ей понравится именно такой парень, как ты», — эти слова чуть не заставили мое сердце взорваться тысячами маленьких пикселей. «Вот только стрижка у тебя не очень удачная. Попробуй лучше эту», — и собеседник протянул мне карточку с рисованной картинкой.

Я не побежал, я полетел. Полетел, не думая о том, сколько де-

нег осталось в кошельке и что их, эти самые деньги, неплохо бы отложить на новый меч. Уже через несколько минут я, подстриженный и оскорбленный в соседней парикмахерской, стоял перед своим собеседником. «Хорошо, очень хорошо. Вот только, м-м-м, борода не та», — с этими словами мне была вручена новая карточка. Еще один «полет», еще несколько минут позора в парикмахерской. «Ну вот, уже почти отлично. Осталось только с усами разобраться», — и я получаю третью карточку. Сомнения уже начинают ворочаться где-то в душе, но желание понравиться прелестной незнакомке перевешивает все — и вот я вновь стою перед своим собеседником.

«Знаешь, я пошутил — нет у меня никакой дочери. Да и посмотри на себя — разве кому-нибудь понравится такой чудак, как ты?» Я поворачиваю камеру и вижу самого себя — наивного юнца с нелепой стрижкой, дурацкой бородой и чуть ли не метровыми «качачными» усами. Надо бы рассмеяться, но у меня, честное слово, отвисает челюсть.

Другой мир

Челюсть в этой игре, надо сказать, отвисает регулярно. С первых же минут **Fable: The Lost Chapters** заставляет игроков чувствовать себя туристами, которые первый раз в жизни выбрались из своей дремучей глубинки куда-нибудь в Париж: глаза по пять копеек, постоянные восклицания «о-ох!» (что на туристическом диалекте обозначает высшую степень восхищения), тыканье пальцами в постройки, которые выполнены в стиле барокко, и многочасовые медитации над прилавками гипермаркетов. Казалось бы, мы играем в ролевые игры уже долгие годы и знаем о них почти все. Но Питер Мулине, волшебник-ветеран индустрии, так не считает. Поэтому готовьтесь прожить жизнь, полную удивлений и открытий, приключений и неожиданных поворотов.

Сразу же отметим, что слово «жизнь» в случае с Fable используется отнюдь не в переносном смысле. Мы начинаем игру маленьким и очень забавным мальчиком. В мечтах он уже видит себя настоящим Героем, но все это

— в далеком будущем. Пока же наш персонаж живет в уютной деревушке, общается с ее жителями и копит деньги на подарок сестре. Идиллия, однако, заканчивается с нападением бандитов. Короткая драка, отчаянные вскрики — и вот деревня тонет в море пожаров. Отец убит, сестра пропала, а вокруг — только трупы друзей и соседей. Спасение, однако, наступает совсем неожиданно — импозантный маг забирает мальчика в Гильдию героев. Так начинают воплощаться его давние мечты.

Гильдия героев становится для игроков настоящей школой жизни. Здесь мы изучаем правила, принятые в этом мире, узнаем возможности нашего персонажа, знакомимся с Виспер — забавной негряткой, которая еще не раз повстречается на нашем пути. Мы учимся сражаться, пытаемся побить рекорд местного бегуна-рекордсмена, прогоняем бандитов, пытаемся найти ключ к таинственному сундуку... Эпизоды сменяют друг друга с огромной скоростью — и вот мы уже видим не неуклюжего мальчишку, а



- 1 Кто-то только что получил на орехи, не так ли? Что ж, быть злым не так легко, как кажется.
- 2 Народные массы аплодируют. Не нам, к сожалению.
- 3 Картина маслом: молодой злодей совершает свое первое братоубийство.
- 4 Вы все еще не верите в то, что бои в Fable потрясающе красивы?



стройного осанистого юношу. Он подходит к карте Альбиона, мира, в котором разворачивается действие игры, выбирает свое первое серьезное задание и шагает во взрослый мир.

На этом удивительные открытия не оканчиваются. Там, за дверьми Гильдии героев, нет мудрых наставников и товарищей, которые всегда готовы прийти на помощь. Игровой мир очень жесток, он долго не хочет воспринимать игрока всерьез. Мы пробуем сложную систему эмоций (почти как в *The Sims 2*!), пытаемся знакомиться с мужчинами и заигрывать с женщинами и обычно слышим в ответ лишь одно — «отвали». Если же не слышим, то это значит, что персонажу что-то от нас понадобилось.

Жить в этом мире нелегко. Приходится — как бы смешно это ни звучало в отношении компьютерной игры — становиться жестче и упорно карабкаться вверх. Едва заканчивается первое задание, как раздаются аплодисменты — несколько обывателей видели бой и уже относятся к нам не так пренебрежительно. Впрочем, сделать предстоит еще многое. Мы зачищаем дремучие леса от монстров, получая взамен долгожданные очки опыта и славы. По-

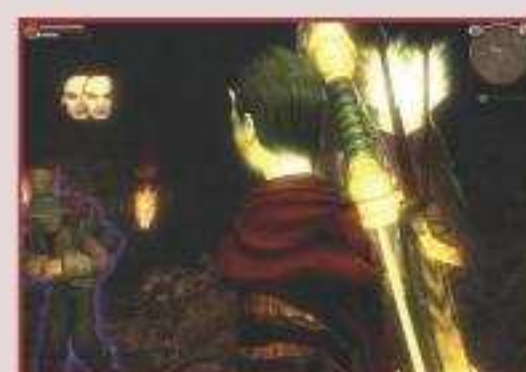
том берем трофей, заработанный в бою, приносим его в город и, волнуясь, показываем жителям — все лишь для того, чтобы получить недолгие аплодисменты и несколько слов одобрения. В *Fable* они стоят намного дороже денег.

Конечно же, совсем скоро мы зазнаемся и, придя в Гильдию героев за очередным заданием, будем считать, что нам по силам свернуть любые горы. Для таких чудачков перед воротами поставлен специальный помост — поднимайся на него и хвались сколько влезет. Можно, например, пообещать выполнить задание голышом и без оружия. Но не стоит забывать, что короткий миг хвастливой славы сменится миссией, пройти которую будет намного сложнее, чем обычно. Если получится сделать все, что было обещано, то нас ждет щедрая награда. Если нет — наказание.

А потом мы сделаем свой первый выбор между черным и белым. Разработчики *Fable*, похоже, считают, что Добро и Зло являются всего лишь двумя сторонами одной медали — поэтому выбор «ориентации» мало повлияет на развитие игровой кампании. А вот то, каким мы будем видеть мир и каким он будет видеть нас,

может измениться очень сильно. Да, «плохих» игр существует очень много, и быть злодеем в большинстве из них — весело и забавно. *Fable* — совсем другое дело. Вот ограбленный крестьянин с безразличным видом бросает фразу — «ты взял все, что у нас есть, просто оставь теперь нас в покое» — и уходит, даже не дождавшись твоего ответа. Быть негодяем после такого «монолога» становится очень сложно.

А еще *Fable* — очень честная игра. Каждый серьезный поступок героя, каждая ошибка навсегда останутся с ним. Обворовывал горожан, а потом подрался с охраной? Изволь мириться с новым шрамом на лице. Урок не пошел впрок, и герой начинает убивать прохожих, а потом играть их головами в футбол? Что ж, вот на лбу уже вырастают маленькие рожки, а простые люди перестают общаться с нашим персонажем. Впрочем, еще можно одуматься. Десяток добрых дел — и рожки сменяются на настоящий нимб, дети начинают восторженно тыкать в тебя пальцами, а над головами девушек появляются недвусмысленные сердечки. Да что там противостояние добра и зла — на внешний вид влияет даже выбранная «профессия». Маг быст-



1soft.ru

Десятки тысяч покупателей по всей России

Интернет-магазин
www.1soft.ru

игры
мультимедиа
музыка mp3
фильмы mpeg4
фильмы DVD
программы 1C

Более 3000 лицензионных CD. Подробные описания и скриншоты!

www.1soft.ru



**РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”
9.0**

STUBBS™ THE ZOMBIE

IN
Rebel Without a Pulse™



★ ASPYR

WIDELOAD

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

DUNGEON SIEGE 2



Степан Чечулин

E-MAIL: РЪБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/RPG ■ Издатель: Microsoft ■ Издатель в России: 1С ■ Разработчик: Gas Powered Games ■ Похожесть: Diablo 2, Dungeon Siege ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Четыре CD / Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Gb, 128 Mb Video

www.gaspowered.com/ds2

Если на протяжении нижеследующего текста мы снова и опять примемся сравнивать **Dungeon Siege 2** с великой и ужасной **Diablo 2**, то скорее всего вы закидаете нашу редакцию либо тухлыми помидорами, либо увесистыми булыжниками. И поделом, ибо сравнение всех мало-мальски action/RPG с «Диаблом» уже прочно сидит в печенках не только у вас, но и у нас. Так что, с вашего позволения, вторую игру про дебош темных сил на уже знакомом нам по **Dungeon Siege: Legends of Aranna** континенте Аранна мы будем сравнивать исключительно с прародителем, то бишь с **Dungeon Siege**. Мощи же достопочтенного патриарха оставим в покое.

Валдис, да не Пельш

История, которую разработчики заготовили для своего детища, оригинальностью не блещет. Снова на сцене появляется маньяк, который удумал уничтожить все живое. Зовут злодея Валдис. Впрочем, не волнуйтесь

— мелодии угадывать не придется. Адепт темного царства каким-то одному ему ведомым образом умыкнул из-под носа бдительных стражей жуткого вида тесак, который наделяет своего владельца небывалой мощью. Обзаведясь таким вот мечом-кладенцом, Валдис отправляется на поиски фрагментов легендарного щита, который, однажды уже отразив страшный удар упомянутого клинка, раскололся на несколько частей. Отметим, что после того незабываемого сражения не только щит на кусочки разлетелся, но еще и весь континент бросило в такую лихорадку, что ни в сказке сказать ни пером описать. Так вот, ваша задача — найти осколки раньше, чем это сделает злодей Валдис, а потом с помощью легендарного клинка укатать в асфальт разбушевавшегося царевича. Такая вот завязка.

Отметим между тем, что после весьма красивой вводной заставки и пары десятков неоправданно долгих диалогов сюжет гордо удаляется в дебри, от-

ставляя вас один на один с бесконечным рубиловом, которое лишь изредка прерывается довольно скучными беседами. К сожалению, все обещания разработчиков о некой интересной истории, возможности выбирать ответы сообразно характеру героя и нелинейности так и остались на бумаге. Кампания пряма, как шлагбаум, в разговорах вы можете выбирать только один вариант ответа, а обещанные непростые взаимоотношения персонажей выражаются лишь в том, что изредка ваши напарники несут какую-нибудь чушь или отпускают несмешную шутку. Где-то на десятой минуте игры становится понятно, что сюжет **Dungeon Siege 2** не захватывает — хоть ты тресни.

С геймплеем, к счастью, все совершенно иначе. Начинается игра с создания персонажа. Надо сказать, что сделать это проще простого: выбираете расу (разница между ними невелика), «вылепливаете» внешний вид персонажа, не забыв придумать имечко пооригинальней — и... все. В бой,

друзья, в бой, так как дальнейшее развитие вашего подопечного целиком и полностью зависит от того, каким образом вы умерщвляете врагов. Побольше размахивайте клинком — и у главгероя увеличится сила и умение управляться с мечом. Выдайте бойскауту лук — и у него как на дрожжах начнет расти ловкость, а спустя некоторое время он превратится в настоящего Робин Гуда и будет со ста шагов вышибать белке глаз. Как видите, система развития персонажей со времен **Dungeon Siege** не изменилась, оставшись, надо признать, столь же логичной.

Впрочем, **Крис Тейлор** сотоварищи в свое время получили немало пинков за подобную «одномерную» схему роста героев, поэтому в **Dungeon Siege 2** вас ждет целый ворох самых разных умений для каждого класса, которые надо любовно развивать. Правда, сразу скажем, что прокачать все навыки невозможно в принципе. Поэтому нужно заранее решить, кем будет каждый из ваших подопечных и в чем



- 1 Одиравший от одиночества паучок отчаянно размахивает лапками и пытается смертельно обнять наших подопечных.
- 2 Выучив технику владения двумя мечами, можно шинковать в труху сразу двух противников одновременно.
- 3 Милый волчонок с печальными глазами весьма коварен: стоит зазеваться — и от главгероев останется только пара надгробных плит.
- 4 Каждый герой способен выучить несколько суперударов, с помощью которых можно без труда разделаться с самыми сильными тварями.



именно он станет совершенствоваться. К примеру, рейнджер может усердно осваивать стрельбу из луков или же штудировать руководство по использованию арбалетов, а боец, в свою очередь, либо оттачивает мастерство владения двумя клинками, либо практикуется в навыке боя со щитом и мечом. Конечно, никто не запрещает смешивать классы и дарования, но поверьте — делать этого не стоит, ибо в итоге чаще всего получается полная ерунда. Лучше всего вкладывать потом и кровью заработанные очки в заранее выбранные умения. Тогда через некоторое время вы прокачаете навыки до того уровня, при котором можно открывать разные суперспособности, способные превратить и без того не очень сложную игру в сущий пустяк.

Путь война

Само шоу с бородатых времен Dungeon Siege изменилось мало, разве что стало еще более «мясным». Отныне на экране уживается столько тварей, что паника охватывает самое крепкое сердце. Уже во втором акте (а их всего в игре три) начинается форменная куча мала, когда даже непонятно, кого крошить и куда бежать. Остается только зажать правую кнопку мышки — и рубить, рубить, рубить. Монстры рычат, плюются и яростно бросаются атаку, чтобы погибнуть под могучими мечами ваших героев. В этот момент на экране творится нечто невообразимое: поле брани то и дело озаряется вспышками

магических молний, после особенно мощного удара враг со смачным звуком разлетается на тысячу мелких ошметков... В общем, весело. Однако несмотря на обилие монстров сложность игры явно занижена. К примеру, компания из двух бойцов девятого уровня без труда может разбросать по углам толпу монстров уровня эдак одиннадцатого. В Dungeon Siege 2 даже элитные твари с радостью гибнут, практически не оказав сопротивления. С одной стороны, конечно, хорошо, что не приходится сходить с ума и ломать мышку в тщетной попытке закликать очередного злобного супостата, однако, что ни говори, такая простота — тоже перебор, уровень сложности мог бы быть и повыше.

В бесконечных битвах вы получаете не только ценный опыт, но и кучу барахла, которое можно либо продать в ближайшем магазине, либо, ежели вещь стоящая, нацепить на персонажа. Надо сказать, что шмотки в Dungeon Siege 2 вываливаются из подрубленных монстров в промышленных количествах и, чтобы вынести все награбленное добро, места в рюкзаке явно недостаточно. Поэтому просто-таки настоятельно рекомендуем как можно быстрее прикупить милого ручного зверька. Он питается всяческим шмотьем, растет за счет этого и становится все сильнее и сильнее. Если подойти к «животноводству» со всей серьезностью, к концу игры вы рискуете вырастить натурального демона, способного порвать любого монстра.

Было бы самым настоящим преступлением умолчать о местном интерфейсе. К вашим услугам десятки горячих клавиш, журнал, в котором подробно описывается каждый квест и способ его выполнения, отменная навигация по карте... Все удобно и доступно настолько, насколько это в принципе возможно. Наши бурные аплодисменты.

Насчет графики господ из **Gas Powered Games** нас с вами бесстыдно обманули, и красоты, обещанные в пресс-релизах и показанные в многочисленных роликах, так и остались нереализованными. Готовьтесь к тому, что глаз будет «радовать» рваная анимация персонажей, угловатые модели, жуткого вида трава и убогие спецэффекты. Очевидно, что моторчику, на котором еще вовсю ездил первый *Dungeon Siege*, давно пора в утиль. Чтобы картинка выглядела более-менее пристойно, рекомендуем сразу как можно выше поднять камеру, тогда здешние красоты вполне можно будет переварить.



У Криса Тейлора снова получилась неплохая игра, которая стоит потраченных на нее денег. *Dungeon Siege 2* не способна завлечь в свои объятия на целую ночь, однако вы с удовольствием будете проводить в ее компании по два-три часа ежедневно, пока не пройдете до конца. Игра лучше первой части и намного увлекательней большинства action/RPG, вышедших в последнее время. ■

Одного поля ягоды



Надо сказать, что музыкальное сопровождение *Dungeon Siege 2* оставляет исключительно положительное впечатление. Здесь мелодии отлично справляются с задачей создания *правильной* атмосферы и абсолютно не надоедают. Понятное дело, что большинство треков — это либо весьма бравурные марши, либо какие-то арии.

Кстати говоря, ничего удивительного в том, что музыкальная часть *Dungeon Siege 2* дивно хороша, нет, так как к созданию здешней музыки приложил свою талантливую лапу не кто-нибудь, а сам **Джереми Соул**, который написал без сомнения гениальные саундтреки к таким великим играм, как *Total Annihilation*, *Icwind Dale*, *Neverwinter Nights*, *Dungeon Siege*, *The Elder Scrolls III: Morrowind* и *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Внушительный список, не правда ли?

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ		70%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Угадай мелодию» по-нашему. Валдис здесь лихо размахивает мечом, а прорываться к нему предстоит через полчища монстров. Настоятельно рекомендуем к ознакомлению.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.5

АДРЕНАЛИН-ШОУ

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@ICOMANIA.RU

Жанр: Аркадный автосимулятор ■ Издатель: 1C ■
Разработчик: Gaijin Entertainment ■ Похожесть: Серия
Need for Speed Underground, Juiced ■ Мультиплеер: Нет
Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.adrenalin-game.ru



Длинные стройные ноги. Оси-
ные талии. Маникюр, педикюр и
прочие неприличности. Правильной
густоты аромат изысканных духов.
Аккуратно наложенная косметика.
Гардероб, который подбирали дол-
го, тщательно и со вкусом. Игривые
татушечки в самых неожиданных
местах идеального тела. Смазли-
вые лица, на которых будто написа-
но: «Без редкого вида орхидеи, га-
лантных манер и многомиллионно-
го приданого — не подходить!»

Они — лучшие в мире обезьяны
с гранатами. Опытные, смелые и
умелые. Хотите стать одной из
них? Без проблем: всего лишь по-
звольте «Адреналин-шоу» начать-
ся на вашем компьютере.

«Дом-2» на колесах...

Большинство мужчин, как из-
вестно, любят играть в женщин.
Они стесняются и даже стыдятся
этого, но ничего не могут с собой
поделать — и вот курсор мыши
вновь бежит к заветной надписи
«sex: female» в меню выбора пер-
сонажа. Ведь это очень интерес-
но — кинуть взгляд из-под накра-

шенных ресниц и несколько часов
попытаться тем, кем ты никогда не
станешь в реальной жизни.

Женщины, как известно, тоже
любят играть в женщин. Причины,
правда, несколько другие: взяв на
вооружение виртуальную реаль-
ность, они пытаются доказать так
называемому сильному полу, что
накрахмаленная куколка запросто
может заткнуть за пояс мускулисто-
го и грубого мужлана. А то и двух.

В этой картине чего-то не хвата-
ет? Правильно, крутых тачек. Изве-
стно ведь, что для мужчины авто яв-
ляется второй девушкой: послуш-
ной, молчаливой и с колесами. По-
этому играть за женщину на крутой
тачке — это все равно что провести
два дня на рыбалке вместо одного.

Аналогично и с представитель-
ницами противоположного пола.
Мужлань, они ведь давно старают-
ся установить следующее правило:
готовка и стирка принадлежат ис-
ключительно женщинам, машина
— исключительно мужчинам. По-
этому доказать мерзким самцам,
что накрахмаленная куколка за-
просто может заткнуть любого из
них за пояс и на автомобильном

поле боя — это все равно что ку-
пить четыре сумочки вместо одной.

Все эти прописные истины, по-
хоже, отлично знают в компании
Gaijin Entertainment, которая, соб-
ственно и разработала «Адрена-
лин-шоу». Дело в том, что сюжет
этой игры закручен очарователь-
ным бантиком вокруг реалисти-шоу
про то, как роскошные девицы го-
няют на лихих тачках. Ощущаете
всю мощь маркетинга, а?

Дорога к званию лучшей в мире
обезьяны с гранатой начинается,
разумеется, с выбора длины ног,
цвета обивки, в которую обтянуты
дамские прелести, и объема «ци-
линдров». К сожалению, тема жен-
щин в игре раскрыта не так сильно,
как нам хотелось бы. На выбор
представлено всего двенадцать
марок: от компактной японки
французской сборки Роки и до гру-
бой, но неприхотливой украинки
Пули. Отсутствует и «тюнинг»: пе-
рекрасить волосы в модный цвет,
обуть ножки в новую «резину» и
«приподнять корму» с помощью си-
ликона, к сожалению, не удастся.

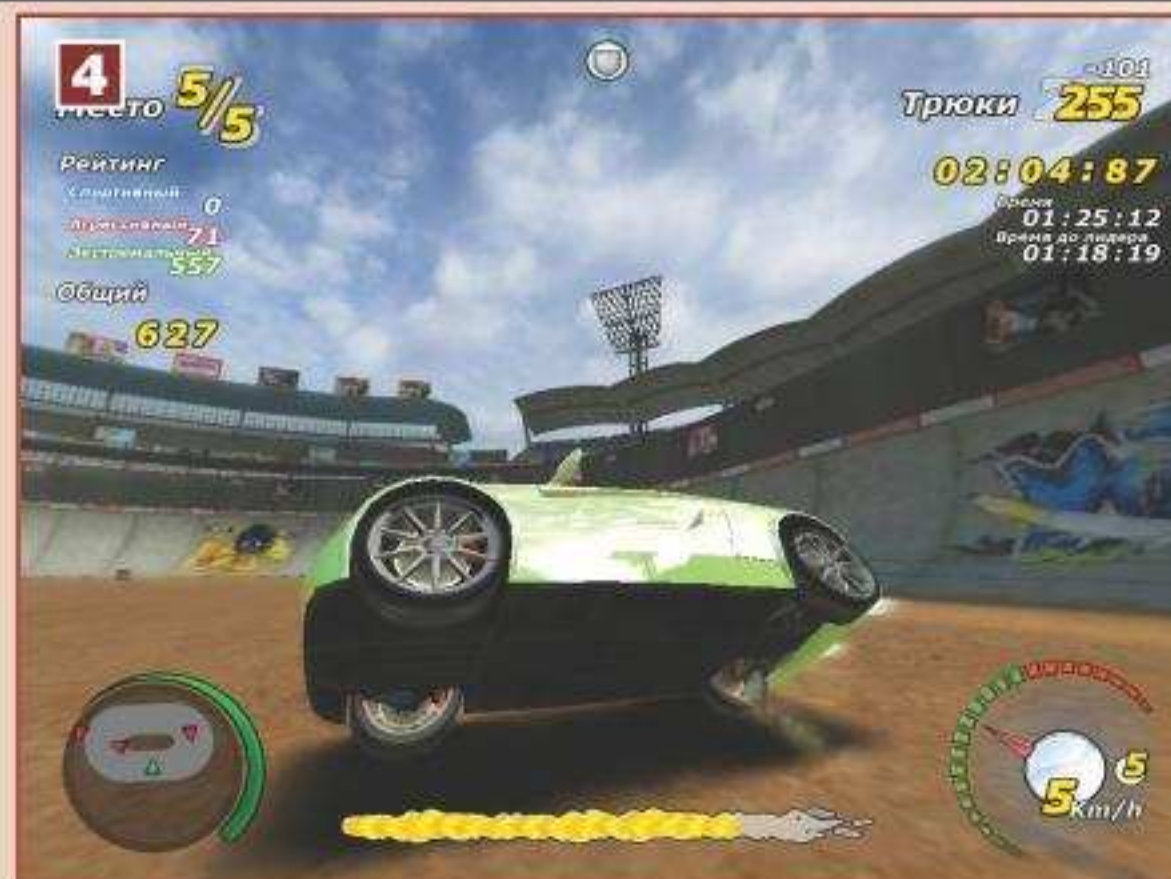
С машинами ситуация уже чуть
лучше: тут вам и самые разные

марки, и тюнинг. Каждое авто обя-
зательно представлено как в от-
крытой, так и в закрытой модифи-
кации. Характеристик у экипажей
всего пять: тип привода, вес, ско-
рость, разгон и управляемость.
Впрочем, сразу отметим, что мест-
ный гараж, разумеется, не дотяги-
вает до автоассортимента **Need for
Speed Underground** или **Street
Racing Syndicate**: машины в «Ад-
реналин-шоу» выдуманные и, если
честно, слишком уж похожие друг
на друга. Не лучше и тюнинг: запча-
стей в магазине маловато, да и
внешний вид особо не поменяешь.
Нашлось, правда, место одному ин-
тересному нововведению — адре-
налин-девайсам, для использова-
ния которых во время езды нужно
быстро набрать комбинацию из не-
скольких клавиш. При помощи этих
устройств можно повысить управ-
ляемость машины, отремонтировать
ее во время езды и вытворять мно-
гие другие неспортивные гадости.

Суть «Адреналин-шоу» проста:
девочки выходят на трассу и быст-
ренько выясняют, кто из них круче.
Сначала в гонках мы просто зара-
батываем деньги, потом условия



- 1 Девочки не поделили трамплин. Поэтому одна из них прыгнет, а вторая — только свалится.
- 2 Девочки в полете.
- 3 Это тебе за то, что увела Серёгу, стерва!
- 4 Лихо! Даже и не подумаешь, что за рулем — голубоглазая блондинка.



меняются: барышня, которая получила меньший рейтинг, выбывает из шоу. Рейтинг, кстати, выдается не столько за занятое место, сколько за различные выкрутасы — лихие трюки, обгоны, тараны. Очень ценится аккуратная езда — не забываем, что игра у нас все-таки про женщин. Кроме того, перед гонкой можно провести PR-акцию: например, навешать населению на уши лапши с журнальных страниц о том, что уже послезавтра наша красавица полетит в космос проводить эксперименты по наложению косметики в условиях невесомости. Это тоже чуточку повысит рейтинг.

Количество видов гонок поражает. Причем стоит отметить, что в «Адреналин-шоу» разработчики не стали повторять ту же самую Need for Speed Underground, а попробовали сместить акцент в сторону более экзотических соревнований. Вот, например, небольшая трасса с кучей трамплинов для прыжков. Та барышня, которая дольше всех пропарит в воздухе, будет, соответственно, топтать своими туфельками тумбу с желанной цифрой 1. А вот более продвинутый вариант — соревнование на большее количество трюков. Побеждает та участница, которая кувыркается лучше и

разнообразнее других. Есть и развлечение для брутальных дам и их кавалеров — банальный death-match. Реализован он, правда, не так изящно, как в консольном **Burnout 3: Takedown**, — вместо трассы, на которой соперники на предельных скоростях стараются «выбить» друг друга бортовыми таранами, здесь тесная карта, где барышни просто бьются друг о друга.

Еще одно интересное соревнование — «предельные скорости». Суть его заключается в следующем. На старте определяется планка минимальной скорости, которая постепенно нарастает. Если девушка едет медленнее, то мигом «включается счетчик» и по прошествии десяти секунд ее снимают с трассы. После трех таких поражений участница выбывает.

Остальные режимы уже привычнее: гонки на выбывание, в которых каждый круг последняя участница снимается с трассы, и стандартные заезды «на места». Драг-рейсинга, дрифта и прочих стрит-рейсерских забав нет — здесь, как уже говорилось, не Need for Speed Underground. Впрочем, стоит сказать, что нетрадиционные виды гонок получились у разработчиков просто отлично: играть интересно

и, благодаря разнообразию и непохожести режимов, не надоедает.

Отметим, что организаторы соревнований в «Адреналин-шоу» очень скупы на призы: серьезные деньги получает только та девушка, которая прибыла первой, остальным же достаются гроши, на которые и помаду-то хорошую не купишь. Избежать перебоев с косметикой, впрочем, можно, заключив контракты с рекламодателями — эти граждане перед каждой гонкой буквально заваливают нашу барышню предложениями руки и сердца. Впрочем, за просто так ничего не бывает: в обмен на ваше согласие мужланы-рекламщики обязательно наклеят на любимую машинку пошлый и некрасивый логотип своей компании, заставят сняться для какого-нибудь журнала, да еще и выдвинут глупые условия: займи исключительно второе место, набери больше рейтинга, чем соперницы, и далее, далее. Но на что не пойдешь ради денег?

Дрын-дрын, адреналин

То, что происходит в «Адреналин-шоу» после старта, оставляет, надо сказать, забавные впечатления. Сразу же запишите себе поа-

дой на лобовом стекле: гоночной ценности в этой игре нет практически никакой. Логика у геймплея, конечно же, присутствует, но, как нетрудно догадаться, исключительно женская. Поэтому не удивляйтесь тому, что после двадцатисекундной прогулки в кювет вы всего за пять секунд сможете вырваться вперед и обеспечить себе десятисекундный отрыв (ну ладно, ладно, не десяти-, а трехсекундный), — так здесь положено. В большинстве классических заездов побеждает не тот, кто лучше всех едет, а тот, кому улыбнулась удача, причем обязательно на последнем круге. Исключение составляют гоночные трассы с длинными прямыми аккуратными предсказуемыми поворотами и полным отсутствием препятствий — при грамотной езде на них можно оторваться даже на несколько десятков секунд. Здесь, правда, другая беда — выигрывать у соперников становится слишком уж просто. Поэтому кольцевые гонки быстро превращаются в банальное зашибание легких денег.

С нетрадиционными соревнованиями ситуация уже интереснее — они, конечно же, требуют нетрадиционного подхода. Так, например, в тех же самых «предельных скоро-



Адреналиновый звук

Помимо классных девчонок, крутых тачек и очень вкусного геймплея «Адреналин-шоу» радует нас еще и отменным звуком. У игры отличный саундтрек, в подготовке которого приняли участие такие известные группы, как Moray Eel, Oxygen (Purgen), Lady's Man, Adolf Castle, «Черный обелиск» и многие другие. Отметим, правда, несколько специфичный подбор музыкантов — звуковая дорожка наверняка придется по душе поклонникам металла и электронной музыки, а вот фанатов хип-хопа явно обделили.

А еще в игре есть замечательные комментаторы — Бачинский и Стиллавин. Работу свою они выполнили просто отлично — каждый круг по трассе сопровождается десятками едких и метких шуток, некоторые из которых буквально балансируют на грани фола. Постарались и разработчики: комментарии почти всегда оказываются «в тему» и, что очень приятно, редко повторяются.

DUNGEON SIEGE II

«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»

Страна Игр



PC
CD-ROM
SOFTWARE

1C
ФИРМА «1С»

GAS
POWERED
GAMES

Microsoft
game studios



UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

MYST 5: END OF AGES

Александр Кузьменко

Жанр: Квест ■ Издатель: Ubisoft ■ Издатель в России: Бука ■ Разработчик: Cyan Worlds ■ Похожесть: URU: Ages Beyond Myst ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: bs@icromani.ru
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

www.mystvgame.com

На прошедшей буквально на днях **Games Convention 2005** сотрудники мегакорпорации **Ubisoft** были до подозрительного приветливы и дружелюбны. Посмотреть на новый экшен во вселенной **Might&Magic**, а заодно и на движке **Half-Life 2**, пообщаться с **Мишелем Анселем**, поиграть в практически финальную версию **Peter Jackson's King Kong** или взять интервью в любой доступной форме — сколько угодно и всегда пожалуйста, друзья! Аппоинтменты и приглашения на самые дефицитные встречи раздавались буквально направо и налево.

С одним единственным «но». Практически каждому, кто договаривался на приватный просмотр очередного Ubi-хита, бесплатно выписывался пропуск на закрытую демонстрацию игры **Myst V: End of Ages**...

Кажется, конец

Как несложно догадаться, на просмотр пятой части «Миста» пришло ровно два с половиной журналиста. С половиной, потому что один, как выяснилось через

пять минут после начала демонстрации, случайно ошибся стендом и дверью и вообще пришел не на Games Convention, а на выставку тракторного оборудования. Специально обученный PR-человек, приставленный к компьютеру с **Myst V**, покачал головой и сказал: «Ну, теперь вы понимаете, почему эта игра называется **End of Ages**?» Понимаем.

Побродите ради интереса по интернету и попробуйте поискать рецензии на пару-тройку последних **Myst**-игр. Уверю, что вы не найдете ни одного отрицательного обзора. Зато обнаружите обилие восторженных отзывов, вязанку «выборов редакции», целый иконостас медалей и всевозможные признания в любви. Я, в свою очередь, за все время работы в журнале «Игромания» пишу уже третью рецензию на игру, у которой в названии есть слово «Myst». И только сейчас начинает приходить озарение.

Закljučается же оно вот в чем: «Мист» — самый главный хит среди тех хитов, в которые никто не играет. Конечно, самая первая

часть без дураков была успехом и прорывом, чуть ли не главной игрой эры становления мультимедиа, и да — она безусловно продавалась немислимыми для начала девяностых тиражами, а все последующие «Мисты» были играми по меньшей мере отличными (даже скажу, забегая вперед, что эта, последняя часть сериала, не менее великолепна). Так в чем же дело?

А в том. «Феномен **Myst**» стал, собственно, феноменом по причине всего лишь правильного сочетания времени и места, когда появилась эта игра. В эпоху первых «сидромонов» и «народных» звуковых карт породы **Sound Blaster** задумчивый и безумно красивый квест про таинственный остров, созданный гением сумасшедшего механика, выстрелил точно в десятку. Сейчас, во времена, когда безумно красивым может быть любой экшен про мутантов, а до выхода игры **F.E.A.R.** осталась какая-то жалкая пара месяцев, быть «Мистом» ой как нелегко. Примерно так же, как синтезаторы убили рок-н-ролл, а хип-хоп погубил диско — игры нового времени не оставляют «Мис-

ту» ни одного шанса на бешеный коммерческий успех, превращая его в сугубо салонное и всесторонне гламурное развлечение.

А это — далеко не так.

А я Ленина видел!

Закончив с классическим плачем Ярославны, давайте, что ли, поговорим о самой игре. Итак, после того как создатели Сэма Фишера — **Ubisoft Montreal** — вдоволь наигрались в «Мист» и в сжатые сроки изготовили один из лучших квестов прошлого года **Myst IV: Revelation**, эстафетная палочка вернулась к главе серии **Рэнду Миллеру** и его подшефной студии **Cyan Worlds**. Тут все правильно — кто всю эпопею начинал, тот, по идее, должен и заканчивать.

Собственно, конец уж близок: волшебные книги-миры наполовину забыты, а наполовину утеряны, последние представители Да'Ни — некогда могущественной расы ученых и мудрецов — считаются навсегда пропавшими без вести, а великий «мирописатель» Атрис — бесследно



- 1 Одна из главных причин поиграть в **Myst**: таких пейзажей вы не увидите ни в одном, даже самом заповедном уголке этой планеты.
- 2 На самом деле хитромудрые речи Эшера «о вечном» — это зашифрованные подсказки.
- 3 Если вы решите эту загадку без посторонних подсказок, то можете смело звонить в телепередачу «Что? Где? Когда?» и справедливо требовать желтую майку мудрости.
- 4 По благотворному влиянию на карму ежедневное десятиминутное созерцание этого скриншота заменяет как минимум пять сложных буддийских практик.



P.S. Между тем редакция «Игромании» выражает сердечную благодарность нашим друзьям из компании «Бука» за предоставленную специально для этой рецензии без пяти минут финальную версию игры. Нам, правда, очень приятно, что на свете еще остались люди, которые искренне любят и уважают старину Myst. ■

89

PRISON TYCOON

Сергей Звездов

Жанр: Экономическая стратегия ■ Издатель:
ValuSoft ■ Разработчик: Virtual Playground ■
Похожесть: Theme Hospital ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Один CD

www.prisontycoon.com

E-MAIL: РYБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Gb, 64 Mb Video

У жанра экономических «симвов» даже сегодня, в эпоху киберспорта и приставок третьего поколения, все равно есть поклонники. Причина такой популярности скорее всего кроется в человеческой природе: каждый из нас хоть иногда мечтал стать богом, королем, президентом, главой корпорации или, на худой конец, директором овощного склада. А что может быть приятней власти? Только накопление капитала: многочисленные туссоны дают игрокам сладкую возможность устроиться в кресле поудобнее и наблюдать, как клиенты несут в их копилку хрустящие купюры. Ведь даже виртуальные власть и деньги способны доставить наслаждение.

Впрочем, главным компонентом любого экономического сима, независимо от его сложности и тематики, был и остается хорошо продуманный менеджмент: организация продаж, найм персонала, финансовая политика и т. д. А уж где нам выпадет судьба доказывать репутацию прирожденного собственника — в парке аттракционов, провинциальном госпитале или же в космическом баре на отшибе галактики — это дело десятое. К сожалению, сотрудники компании **Virtual Playground** забыли про это правило, когда создавали **Prison Tycoon** — первый в мире тюремный симулятор. Идея, конечно, хорошая, но вот реализация подкачала. Да и с деньгами плохо было — издательство **ValuSoft** уже давно «гремит» на весь мир своими бюджетными проектами.

ционов, провинциальном госпитале или же в космическом баре на отшибе галактики — это дело десятое. К сожалению, сотрудники компании **Virtual Playground** забыли про это правило, когда создавали **Prison Tycoon** — первый в мире тюремный симулятор. Идея, конечно, хорошая, но вот реализация подкачала. Да и с деньгами плохо было — издательство **ValuSoft** уже давно «гремит» на весь мир своими бюджетными проектами.

Бедные люди

Наверное, глупо ожидать от **Prison Tycoon** каких-либо мирских удовольствий — качественного звука, приятной графики и тому подобного. Но все-таки разработчики могли бы и постараться. Взгляните на скриншоты и уясните одну простую вещь: их постановочное безобразие меркнет по сравнению с тем, как игра выглядит в жизни.

Графических настроек, кроме выбора разрешения, в **Prison Tycoon** не предусмотрено. Качество текстур и их палитра запро-

сто способны вызвать депрессию. Интерфейс тоже старается как может: горячих клавиш мало, а камера регулярно где-нибудь застревает. Какое тут наслаждение от процесса, если «полет» из одного конца тюрьмы в другой превращается в самое настоящее мучение?

Раз игра так плохо выглядит, то, может, лучше закрыть глаза и послушать, как она звучит? Нет, не стоит. Ведь звучит **Prison Tycoon**, если честно, никак. На заднем фоне играет один и тот же блюзовый мотивчик, который набивает оскомину уже на второй минуте игры. Палитра звуков очень скромна — мало, преступно мало. Кроме того, невозможно понять, что обозначает половина из них и с какой точкой на экране они связаны. Это создает странную параноидальную атмосферу игры. К примеру, из колонок доносится шум драки. Вы понимаете, что в тюрьме произошла «внештатная ситуация», и пытаетесь найти место массового приложения кулаков к лицам. На экране, однако, тишь и благодать — лишь

несколько оранжевых зеков мирно гуляют по периметру. Меж тем шум и гул невидимой драки нарастают... зачем? Чтобы заставить игрока нервничать? Не самая лучшая идея.

Впрочем, отвратительными звуком и графикой дело не ограничивается — в бой с игроками вступает геймплей. В большинстве экономических симуляторов принято обозначать реальность и события, которые в ней происходят: кто-то купил гамбургер и положил вам в копилку десять долларов, кто-то плохо себя чувствует (наверное, тот, кто купил гамбургер? — *Прим. ред.*) и тому подобное. Это стандартная практика: каждый потраченный доллар или съеденный банан должны сопровождаться звуком, специальной пиктограммой или чем-нибудь еще. В результате окружающий мир кипит, бурлит, искрится, да еще и успевает проинформировать игрока о множестве замечательных событий. **Prison Tycoon** — совсем другое дело. Это злая, потусторонняя игра, которая по атмосфере не уступает



- 1 По мнению разработчиков, сон заключенных тревожен и продолжается не дольше четырех секунд.
- 2 Симпатичный аэроплан — будто пришелец из лучшего мира. А здесь тюрьма, хлопоты, скучно.
- 3 Через мгновение охранник повернется спиной и выяснится, что у него слоновья болезнь: неаппетитный нарост на затылке. Спасибо художникам компании!
- 4 «Школьный автобус» везет зеков в их новое учебно-исправительное заведение.



лучшим фильмам ужасов. Вот, например, обратите внимание на анимацию: у нас симулятор тюрьмы или дома престарелых? Живые люди, даже отвергнутые обществом, не должны так ходить. Кругом пусто, тихо, лишь непонятный звук, разгадать смысл которого простым смертным не дано, то и дело звучит из колонок, дополняя картину общего запустения и кошмара. И этот бесконечный блюз. Весело, блин!

Feel Good Inc.

Но мы, разумеется, не верим первому впечатлению. И по привычке продолжаем искать в игре широкую душу и глубокий геймплей.

К сожалению, не завезли. Мало того, что Prison Tycoon является «бюджетной» игрой, так она еще и носит рейтинг «teen» — то есть может быть продана любому американскому подростку. Так что можете хоронить свои надежды увидеть здесь шокирующие подробности тюремной жизни. Да, иногда заключенные бьют друг друга, а охранники бьют заключенных (очень редко — до смерти). Однако насилие в Prison Tycoon изображено на удивление пресно. Парни, это ведь игра, причем про тюрьму с ее строгими правилами и порядками! Вы же изображаете драку как потасовку английских джентльменов, которые страдают артритом. Вот горячий финский юноша бьет по голове своего товарища. Неподалеку стоит охранник — он бы обяза-

тельно сказал что-то вроде «уважаемые, я вам не мешаю?», но у разработчиков, к сожалению, не хватило денег на достойную озвучку. Наконец, один из парней падает ниц, после чего секьюрити неторопливо подходит к зачинщику драки и учтиво, по-деловому, прикладывает хук слева, хук справа, с размаху добавляет в живот и по голове. Драчун падает, а охранник, не попрощавшись, уходит. Все происходит бескровно, нелепо и одинаково — ведь для *любого* действия в игре предусмотрена всего одна анимация.

Не радует, наконец, и строительство-экономическая часть. Чтобы возвести тюрьму своей мечты (красиво звучит, да?), нужны деньги. Всего в игре есть три источника финансирования: правительство, благотворительные организации и мини-предприятия, расположенные в тюрьме. Впрочем, вторые и третьи особого дохода не приносят — основные суммы вы будете получать из казны. Следовательно, большую часть игры придется доказывать серьезным чиновникам, что ваша тюрьма — это порядочное заведение. Обеспечьте заключенных едой, работой и охраной. Подумайте об их досуге, возведите зал свиданий, чтобы можно было видеть родственников, — и вот уже звонкая монета посыпалась в кошелек.

Каждый заключенный притворяется, что у него есть душа. Щелкнув на узнике совестью правой кнопкой мыши, вы увидите

его нехитрую биографию: имя, срок, который еще осталось «мотать», самочувствие, принадлежность к какой-либо банде. Последних в Prison Tycoon всего две: Черепа и Лезвия. Чтобы предотвратить потасовки между представителями разных сторон, придется нанимать как можно больше охранников и стараться, чтобы заключенные не сбивались в большие человеческие стада. В крайнем случае можно переместить буяна в безопасное место одним движением мыши — ведь вы не только директор, но и местный чародей-владыка, который способен телепортировать кого угодно и куда угодно. Это бывает полезно, если один из драчунов близок к смерти: берем в охапку медика, пару охранников — и кидаем в гущу событий.

Время от времени игра сообщает о достигнутых успехах: «Вашу тюрьму упомянул модный диск-жокей», «благотворительные организации считают вас душкой» и т. п. Если заключенные станут много работать и посещать тюремного капеллана, они будут реабилитированы, что, разумеется, принесет свои бонусы.

Есть и другой вариант развития событий. Некоторые сценарии разработчики усложнили кучей ограничений: негде строить здания, не хватает денег и тому подобное. В таком случае придется уже не строить тюрьму-сад, а работать руками — самостоя-

тельно разнимать драчунов, переносить охранников по территории и далее-далее.

Все это звучит заманчиво, но Prison Tycoon губит внутренняя пустота. В тех миссиях, где это возможно, вы очень быстро справитесь с проблемой финансирования, постройте футбольное поле, кинотеатр и двухэтажные бараки с номерами люкс — не тюрьма, а курорт! Правительство станет тратить на ваше заведение половину бюджета, и в один прекрасный день, дружно взявшись за руки, реабилитированные уголовники покинут казенный дом с улыбкой на лице. Только вы этого не увидите. Ведь тюрьму населяют больные зомби с ворохом потребностей, которые неуклюже двигаются по примитивному маршруту: камера — столовая — мастерская — спортзал. А если из маршрута выпадает хоть одно звено, то начинают тупо бить друг друга. Скучно, очень скучно.

■■■

Признаемся честно — мы изо всех сил старались найти в Prison Tycoon хоть одну светлую сторону. К сожалению, не получилось. Да, здесь неплохая задумка. Да, играть просто. Поэтому, если вы начинающий фанат экономических симуляторов, то попробовать, возможно, стоит — но только в качестве разминки перед дальнейшими свершениями. Остальным же, честное слово, лучше не приближаться. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра строгого режима для бывших заключенных и — будете смеяться! — тех, кто желает приблизиться к экономическим симуляторам. Остальным не рекомендуется.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

6.0

ВЕЛИАН

Сергей Звездов

Жанр: Экшен ■ Издатель: Бука ■
Разработчик: Madia Entertainment ■
Похожесть: Alien vs. Predator, Kreed ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один
DVD (три CD)

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

www.velian.madia.ru

Чуть больше года назад все мы узнали пренеприятную новость — «Шторм», к сожалению, прекратился и его продолжений можно больше не ждать. «Ай-ай-ай, какая была игра» — качали головой фанаты. Разработчики же, потупив взор, кивали в сторону издателя: «Ничего не знаем, публика не любит леталки-стрелялки, так что «Шторм» продан не очень хорошо. Следовательно, сиквелов не будет, ждите лучше расчудесный экшен про то, как космический пехотинец отправляется на планету женщин-мутантов...». Вот так.

Уже тогда мы согласились с недоумением фанатов: зачем игровую серию почти что европейского уровня, известную как в России, так и за рубежом, менять на очень сомнительную стрелялку? Последняя лучше продается? Так вы еще попробуйте понравиться геймерам.

И вот «Велиан» (именно так называется злополучный экшен) появился на прилавках магазинов. И знаете — мы были правы.

Эмансипация

На официальном форуме игры есть один замечательный отзыв, который оканчивается словами «буду плакать, но пройду». Именно так — играть в «Велиан» без слез практически невозможно.

Разработчики попытались сделать классический аркадный шутер — задача, которая выглядит легкой только на первый взгляд. По-настоящему же экшены являются одним из самых сложных в разработке жа-

нров: здесь есть множество хитростей и своя особенная логика. Для того чтобы игра понравилась игрокам, нужно сделать ее простой, но ни в коем случае не примитивной и тупой. Чувствуете тонкую разницу?

К сожалению, создатели «Велиана» с этой задачей не справились. Бои — плоть и кровь любого экшена — здесь далеки от идеала. Монстры атакуют самым банальным способом — бегут к игроку, стараясь увернуться от его выстрелов и паля в ответ. Ничего не скажешь — эффективно, особенно если врагов много. Но интересно ли сражаться игроку с такими оппонентами? Вся тактика сводится к изнуряющей беготне от колченогих мутантов и хаотичной стрельбе — на то, чтобы остановиться и нормально прицелиться, времени обычно нет. Существует, правда, другой способ уничтожения врагов — разворошить гнездо монстров, а потом скрыться за дверью и ждать, пока злодеи полезут в нее по одному. Вот и все. Никакого разнообразия вас не ждет. Да, в «Велиане» присутствуют боевые костюмы, которые, правда, являются просто продвинутой версией бронежилета — никаких особых преимуществ они не дают. Нашлось место и боссам. Но вот беда — общение с ними сводится к вялому обмену свинцом, плазмой или же электрическими разрядами. И никаких вам оригинальных тактик!

Внешне «Велиан» старается подходить на «серьезный» мрачно-меланхоличный экшен в стилистике великого художника Гигера (все, наверное,



1 После изнурительной борьбы с матриархатом можно и отдохнуть... в компании все того же «матриархата».

2 Ностальгический монстр на паучьих лапах — очередной «мини-босс».

смотрели фильм «Чужой»?). Казалось бы, в таких декорациях не место шуткам. Тогда что же здесь делает рядовой Ручников? Почему лазерная винтовка работает на «ура-новых батарейках Durachell», командование за очередной подвиг выдает нашему герою триста граммов водки и новые сапоги, а на космическом корабле нелепо чередуются русские и английские надписи? Да и шуточки-прибауточки Ручникова с трудом вписываются в историю Большой галактической войны. Ну а про сюжет, который долго и подробно рассказывает о том, как «злые-девочки-мутанты напали на цивилизованное человечество», мы, если честно, и говорить не хотим.

Отсутствие логики и законченности — вообще характерная черта «Велиана». У графического движка неплохой потенциал, но его реализовали от силы наполовину — в результате картинка выглядит очень слабо. Отдельно хочется поругать дизайнеров: в игре странноватые модели (чего только стоят монстры на куриных лапах!), простенькие

текстуры и спецэффекты. Зато отлично проработаны двери! В «Велиане» множество оригинальных дверей, решеток, ворот, порталов. Каждая из них открывается по-особенному: одна поднимается вверх, другая сворачивается веером, третья — спиралью. Встречаются и уникальные экземпляры. Например, на одном уровне есть дверь, которая раскачивается на ветру — ручная работа!

■■■

Но, увы, одними дверями игру не спасешь. Повторить Гигера и атмосферу его фильмов дизайнерам, к сожалению, не удалось — выглядит максимум на не очень удачную пародию. Геймплей, опять же, слабый, графика едва соответствует современным стандартам. Что еще? Да в том-то и дело, что больше ничего — мы ведь говорим об обычном экшене. И он у «Мадии» не получился.

P.S. Честное слово, сделайте лучше в следующий раз вторую часть «Шторма»! ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Не игра, а интерактивная реклама фабрики по производству дверей. Причем директор этой самой фабрики — отъявленный женофоб.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

6.0

Ставка больше, чем жизнь



B.O.S.

Bet on Soldier



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
©2005 Kyotonn Entertainment. All rights reserved.
©2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав
компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@ano.ru).

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



О ТВОИХ ПОДВИГАХ
СЛОЖАТ
ЛЕГЕНДЫ

GUILD WARS®

БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*

Наслаждайтесь бесплатной и безопасной игрой на серверах Guild Wars.

Откройте для себя динамично развивающийся мир с постоянно обновляющимся содержанием.

*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Все расходы, связанные с Интернетом, берет на себя игрок.

В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
1200 РУБЛЕЙ!



Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка. Проверяйте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться **клиент игры, два мануала и карточка активации эккаунта.**


ARENANET



PCSOFT®

www.guildwars.com
www.guild-wars.ru


БУКА ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

NCsoft, логотипы NC, ArenaNet, Guild Wars и все соответствующие логотипы и эмблемы NCsoft и ArenaNet являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками корпорации NCsoft. ©2005 корпорация NCsoft и ArenaNet. Все прочие торговые знаки являются собственностью их владельцев. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).



E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

<http://games.1c.ru/diversant>

Миссия невыполнима

ных ночи, пока не прошел до конца. Огорчило только то, что детище украинцев оказалось очень уж коротким. Душа требовала продолжения банкета, которого, увы, пришлось ждать целый год. За это время, между прочим, многие игроделы успевают выстругать полноценное продолжение. Впрочем, «**В тылу врага 2**» уже не за горами, а в компании с аддоном «Диверсанты» вполне можно скоротать тягостное ожидание.

Понятно, что благодаря высокой сложности «Диверсанты» вполне могут претендовать на звание серьезной тактической игры в стиле **Commandos**. Так что если желаете добраться-таки до финальных титров, то запомните как «Отче наш»: в «Диверсантах» нельзя переть напролом. Банально убьют в самом начале вашего рат-

В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ



2 На захваченном КВ-1 мы вламываемся на базу фрицев и устраиваем натуральный дебош. Главное — вовремя сделать ноги.

Но несмотря на серьезную тактику, «Диверсанты» на удивление «мясная» игра. Как правило, к концу миссии с удивлением обнаруживаешь, что врагов практически не осталось, а местность бук-

О графике можно смело промолчать, ибо она осталась точно такой же, как и раньше. Симпатичные модельки юнитов и техники, приличные спецэффекты и неплохая анимация персонажей. В целом картинка милая, однако время неумолимо бежит, и на сегодняшний день графика в «Диверсантах» тянет максимум на четверку с минусом.

Ну что мы можем сказать? «Диверсанты» — очередной классический представитель дружного семейства аддонов. Вас ждет ни на йоту не изменившаяся графика и десяток зубодробительно сложных, но вместе с тем чертовски увлекательных миссий. Отличная игра и отличный способ убить время в ожидании «В тылу врага 2». ■

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

Долгожданное дополнение к одной из лучших игр про Вторую мировую. К сожалению, недетская сложность аддона способна отпугнуть многих потенциальных игроков, однако истинные поклонники «В тылу врага» без сомнения останутся довольны.

★★★★★★★★★ 9.0

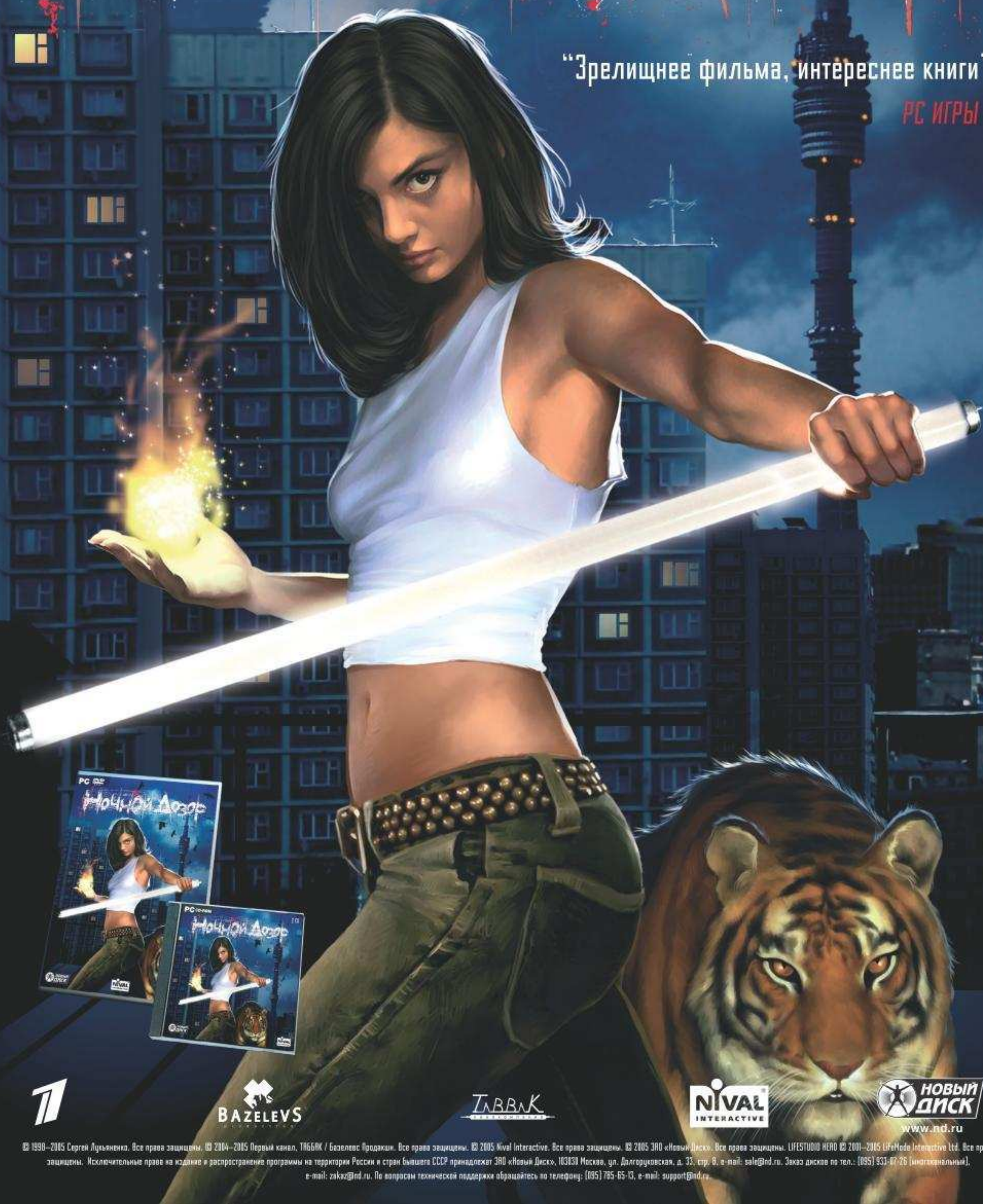
7.5

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

Ночной Дозор

“Зрелищнее фильма, интереснее книги”

PC ИГРЫ



ТАББАК



www.nd.ru

© 1998–2005 Сергей Лукьяненко. Все права защищены. © 2004–2005 Первый канал, ТАББАК / Базелевс Продакшн. Все права защищены. © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. © 2005 ЗАО «Новый Диск». Все права защищены. LIFESTUDIO HERO © 2001–2005 LifeMode Interactive Ltd. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103830 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ диска по тел.: (095) 931-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону: (095) 795-65-13, e-mail: support@nd.ru.

ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN

Вадим Милушченко

E-MAIL РУБРИКИ: ES@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Аventura ■ Издатель: The Adventure Company ■ Разработчик: Kheops Studio ■
Похожесть: Aura: Fate of the Ages, The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.lostcavern.com

У игр, которые издает The Adventure Company, есть много общих черт: слабый сюжет, отвратительный внешний вид и низкобюджетный звук. Новая аventura Echo: Secrets of the Lost Cavern попыталась преломить эту традицию: в ней на удивление приятная графика, хорошая анимация и видеоролики почти что кинематографического качества. Даже звук здесь не заставляет содрогаться от ужаса. И все было бы здорово, если бы не сюжет, который выглядит как блеклая поделка студента первого курса литинститута. Причем у этого воображаемого студента, увы, совсем плохо с фантазией.

Земля до начала времен

Действие Echo: Secrets of the Lost Cavern разворачивается в доисторические времена. Наш герой — юноша Арок, которому каждый день приходится бороться за жизнь. Однажды он отваживается выйти за пределы своей пещеры, чтобы стать настоящим мужчиной. Задача это непростая: Арока ждут схватки с дикими животными, решение различных загадок, встречи с таинственными незнакомками...

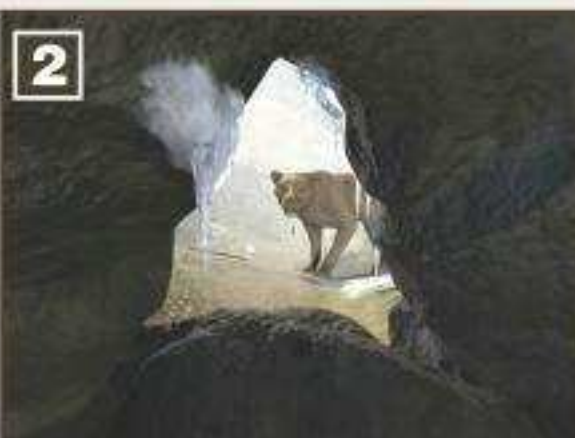
Перенести действие игры в доисторические времена — странная, если честно, идея. Большинство поклонников авенчур будет чувствовать себя здесь не очень уютно — ведь они привыкли к совсем другим декорациям. Подкачала и подача сюжета. Диалоги затянуты и оформлены крайне неряш-

ливо, а некоторые места всерьез заставляют усомниться в компетентности авторов. Раздражают и регулярные попытки «схохмить»: такого чисто английского юмора нам, если честно, не доводилось видеть даже в Англии.

А еще разработчики очень гордятся своей энциклопедией и стараются подsunуть ее каждому встречному-поперечному — мол, здесь есть все, что вы должны знать о доисторических временах. То есть — масса фактических ошибок (например, перепутаны понятия фетишизма и анимизма) и целая россыпь всевозможных стилистических огрехов, которые банально мешают восприятию информации. Как благодаря этой энциклопедии можно «повысить свой уровень знаний» — неизвестно.

Впрочем, стоп! На этой странице осталось уже так мало места — надо бы сказать и что-нибудь хорошее. К счастью, далеко не все компоненты Echo: Secrets of the Lost Cavern выполнены на столь же «впечатляющем» уровне, как сюжет. Очень порадовала графика — у художников компании явно есть чувство стиля. Не зря ели свой хлеб и аниматоры: обитатели игрового мира движутся красиво, грациозно. Кроме того, игра может похвастаться большим количеством экранов — это заметно увеличивает время прохождения.

Количество головоломок Echo: Secrets of the Lost Cavern заставляет задумываться о схожести с «однозначно нашим выбором» *Myst*.



1 Подобные пейзажи настраивают на философский лад. Одна из причин — почему игру все же стоит приобрести.

2 Чтобы пройти мимо львицы, ее придется вначале спугнуть огнем, а потом еще и «добить» неким подобием сохи.

Радует и то, что задачки непохожи друг на друга. Вот мы разрисовываем стены пещеры, а вот пытаемся отогнать львицу, которая не пускает нас дальше. Удивительно, но в игре нет нелогичных паззлов: если вы попали в безнадешную ситуацию, то просто нужно чуть-чуть энергичнее пошевелить мозгами.

К музыке есть лишь одна претензия — разработчики явно пожалели на нее денег. Треков откровенно мало, и к концу игры они здорово приедаются. Приедались бы и быстрее — но слишком уж красивы.

Похожая беда с актерами — денег почти не дали и на них. Парни, конечно, стараются вести себя ес-

тественно, но получается, мягко говоря, плохо. Где The Adventure Company откопала этих «talантов» — вопрос второстепенный. Уж она-то знает все значные места...

■■■

Ну и напоследок, пожалуй, самое главное. Несмотря на все наши обиды, признаем — в Echo: Secrets of the Lost Cavern очень интересно играть. Да, она не хватает с неба звезд, как *Syberia* или *Lost Paradise* (вы ведь уже в курсе, что мы любим этот проект заочно), но принести нам, старым поклонникам квестов, несколько приятных часов может. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Совершенно нестандартный по меркам The Adventure Company квест. Вместо того чтобы сразу с треском провалиться, Echo: Secrets of the Lost Cavern пытается бороться. Сил, к сожалению, хватило только наполовину — милая графика и интересные загадки «уравновешивают» слабый сюжет и «дешевую» реализацию.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

6.5

ВЕЛИАНЫ

- В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.
- Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DirectX 9.0C.
- Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронearмированного скафандра, позволяющего применять различное навесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.

Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса Галактической Федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во вселенной "Штурма".



MODIA

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

©2005 Madia Entertainment. Все права защищены. ©2005 Бука. Все права защищены. Защиту авторских прав компаний "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@ana.ru).

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



100



ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

WORMS 4 МАЙHEM



TEAM 17

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software. Team 17 Software and Worms 4: Mayhem are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шит" (rshield@yandex.ru).

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ОКТАБРЯ 2004** по **ИЮЛЬ 2005**.

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	■	Grand Theft Auto: San Andreas	7317	18 %
2	■	Half-Life 2	4295	10,5 %
3	■	Мор. Утопия	2090	5,1 %
4	NEW	BloodRayne 2	1943	4,7 %
5	▼1	Battlefield 2	1748	4,3 %
6	▼1	Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	1352	3,3 %
7	■	Космические рейнджеры 2	1283	3,1 %
8	■	Warhammer 40 000: Dawn of War	1151	2,8 %
9	▲2	Need for Speed Underground 2	1123	2,7 %
10	▲18	Sacred: Underworld	1073	2,6 %
11	▲1	Xenus. Точка кипения	917	2,2 %
12	▲1	Pro Evolution Soccer 4	828	2 %
13	▲3	FIFA Soccer 2005	827	2 %
14	■	Earth 2160	793	1,9 %
15	▲17	DOOM 3: Resurrection of Evil	767	1,8 %
16	▲1	Counter-Strike: Source	745	1,8 %
17	▲12	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	609	1,5 %
18	▲4	FlatOut	601	1,4 %
19	▼4	Myst IV: Revelation	559	1,3 %
20	■	Prince of Persia: Warrior Within	526	1,2 %
21	▲3	SWAT 4	491	1,2 %
22	▲13	The Sims 2: University	482	1,1 %
23	NEW	Бригада Е5: Новый альянс	466	1,1 %
24	▼1	The Chronicles of Riddick	465	1,1 %
25	■	Казачи 2: Наполеоновские войны	393	0,9 %
26	▼1	LEGO Star Wars	370	0,9 %
27	▲19	The Bard's Tale	368	0,9 %
28	▲1	Area 51	352	0,8 %
29	▲4	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	312	0,7 %
30	▲4	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	309	0,7 %

На 6 сентября в голосовании приняли участие **9372** человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Похоже, ветер перемен не собирается заглядывать на чай к нашему замечательному хит-параду. Поэтому любуемся старой картиной «Негры-бандиты из Сан-Андреаса топчут своими немытыми ногами первое место рейтинга «Игра месяца». Да-да, речь идет о **Grand Theft Auto: San Andreas** — чудо-экшене, который в очередной раз победил всех и вся, набрав аж восемнадцать процентов голосов наших читателей.

Дальше — почти без изменений. На втором месте расположился второй же **Half-Life** (10,5%), на третьем — отечественная игра «Мор. Утопия» (5,1%). А вот дальше — первый прорыв: рыжеволосая вампириша Рейн из игры **BloodRayne 2**, раскидав всяких там морпехов с Марса и прочих космических рейнджеров, буквально вырвала у наших читателей 4,7 процентов голосов и захватила четвертое место. Досталось даже такому, казалось бы, титану, как **Battlefield 2**,

— он вынужден был отодвинуться на пятое место (4,3%).

Чуть ниже — жестокая, «ноздря в ноздрию» борьба. Прямо как в хорошем футболе. Впрочем, ничего странного — ведь мы и гово-

рим о футбольных симуляторах. Смотрите, **Pro Evolution Soccer 4** занял двенадцатое место, а вслед за ним, отстав лишь на один голос, идет **FIFA Soccer 2005**. Потрясающе!

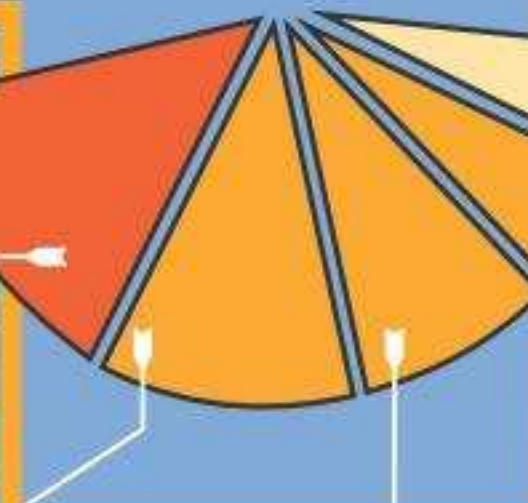
Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с **ОКТАБРЯ 2004** по **ИЮЛЬ 2005**. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ШЕСТОГО СЕНТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **НОЯБРЕ 2004** — **АВГУСТЕ 2005**. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



Ну а завтра... завтра будет **Fable: The Lost Chapters** — удивительная игра, один из главных претендентов на место в первой пятёрке следующего хит-парада. Ждем!

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



О тличная новость — игровой рынок, похоже, начал раскачиваться после летнего штиля. По крайней мере, поиграть в этом месяце уж точно есть во что.

Итак, начнем мы, разумеется, с **Fable: The Lost Chapters**. Это не игра, а настоящая школа жизни, которая уместилась всего на нескольких компакт-дисках. Двери этой самой школы открываются в тринадцать лет, впереди же — сотни приключений и тысячи удивительных событий. Игра-открытие, игра-очарование, Fable затягивает игрока и сразу же вызывает у него желание продолжить знакомство, становясь все ближе и ближе. Жаль, что эти часы, проведенные в мире Альбиона, так коротки.

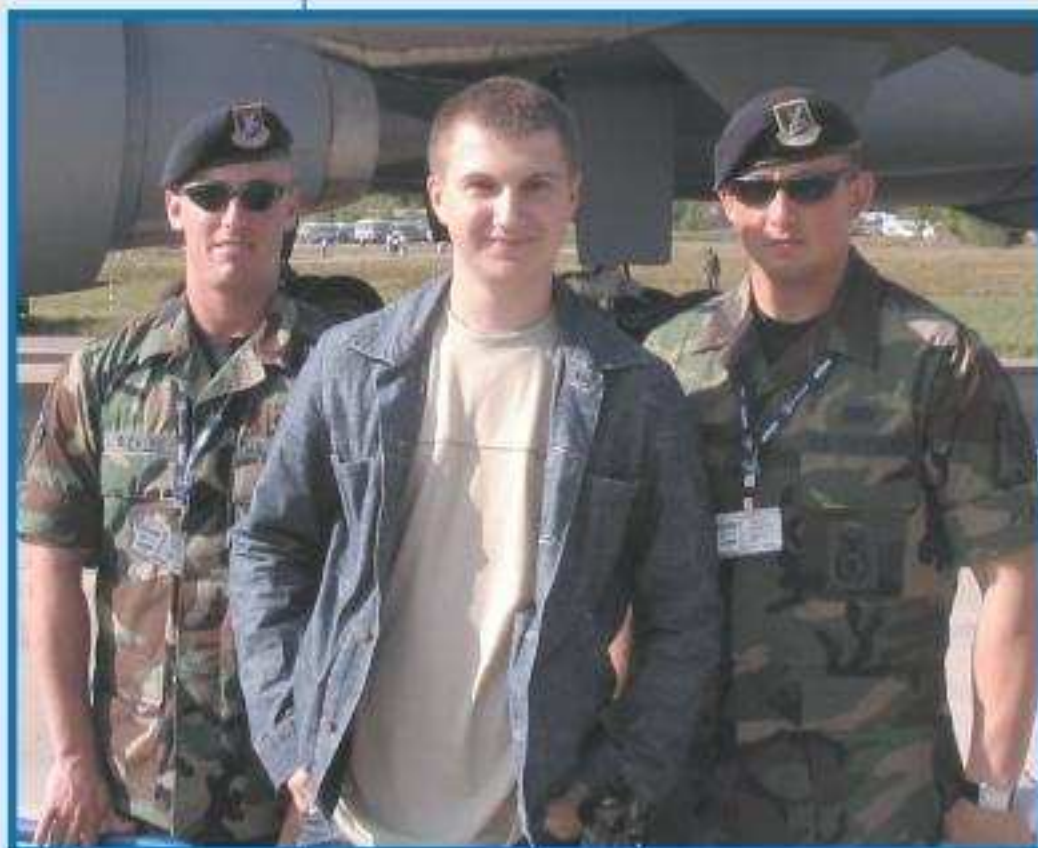
И что бы там ни твердили всякие нехорошие личности про несерьезность и про то, что под пышными нарядами скрывается примитивная сущность, — мы ведь не будем им верить, правда? **Питер Мулине** в очередной раз сотворил настоящий шедевр, который навсегда останется в истории компьютерных игр.

Не хотите думать, а хотите просто расслабиться? Тогда попробуйте «**Адреналин-шоу**» — лихую гонку от отечественных кудесников. Интересные режимы, чуточку несерьезный, но очень веселый геймплей,

прекрасная музыка... а как же изюминка, спросите вы? Есть изюминка, куда же без нее! Аж целых двенадцать — мы говорим о прелестных девушках, которые являются главными героинями игры. Заинтригованы? Что ж, скоро вы будете еще и очарованы.

Есть, правда, и другой вариант расслабиться — **Dungeon Siege 2**. Блестящая ролевая игра с элементами экшена, веселая, динамичная, красивая и, что самое главное, очень простая. Садись и играй.

А кто это у нас тут скромно стоит в сторонке, кого затмил свет адреналиновых блондинок и фэнтезийных монстров? Ба, да это поклонники адвенчур! Что ж, в этот раз и на вашей улице настал праздник. Во-первых, обязательно сыграйте в **Myst V: End of Ages** — последнюю часть самого главного игрового сериала за всю историю человечества. А также — последнюю игру блистательной компании **Cyan Worlds**, которая, к сожалению, буквально на днях объявила о своем



банкротстве. На прощание они подарили нам прелестное приключение — спасибо!

Ну и, во-вторых, обратите внимание на «**Daemonica: Зов смерти**». Она не поразит вас современной графикой и размахом многомиллионного блокбастера — нет, это тихий представитель «старой школы», наследник великолепной серии игр **Quest for Glory**. Те, кто «в теме», уже наверняка отправились в магазин, не так ли?

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Хотите, чтобы люди, бросив взгляд на ваш компьютер, понимали — на нем играет настоящий геймер? Тогда участвуйте в нашем «тотализаторе»! Ведь на этот раз вас ждет по-настоящему царский приз — геймерская клавиатура **Ideazon Zboard Gaming Keyboard** (www.zboard.ru) со сменными модулями, которую нам любезно предоставила компания «Графитек» (www.grafitec.ru).

Победитель сентябрьского тотализатора

Итак, все бабушки и дедушки города Тулы — как только им будет необходимо запомнить что-нибудь очень важное — могут обратиться к **Игорю Тригубе**, который выиграл целый гигабайт супербыстрой памяти от компании **Corsair Memory** (www.corsair.com). Ур-ра!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Игромания предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 7 сентября по 30 сентября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime.*
2. *GTA: Miami Adventure.*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge.*
4. *Tom Clancy's Star Wars.*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря.*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — октябрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 30 сентября, не опоздайте!

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Battlefield 2



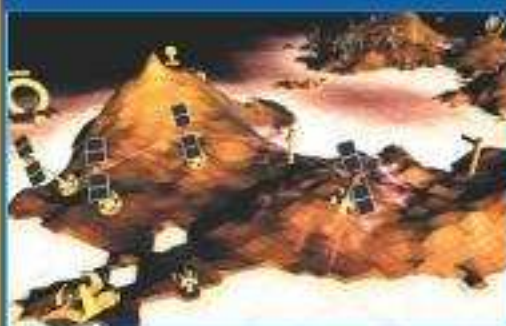
Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№8/2005

Новая версия одного из самых успешных сетевых экшенов в мире — еще более динамичная, интересная и продуманная.

Action * Digital Illusions * Electronic Arts * Софт Клаб

Darwinia



Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№05/2005

«Независимое кино» от мира компьютерных игр. **Darwinia** — игра настолько концептуальная, что ее даже нельзя причислить ни к одному из существующих жанров.

Умукм * Introversion Software * Introversion Software
* Новый Диск

Half-Life 2



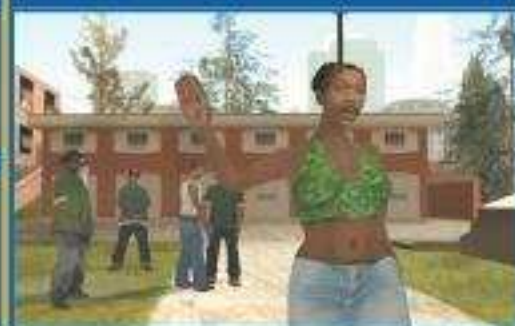
Рейтинг
«Мани» **10**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря: **Half-Life 2** стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Grand Theft Auto: San Andreas



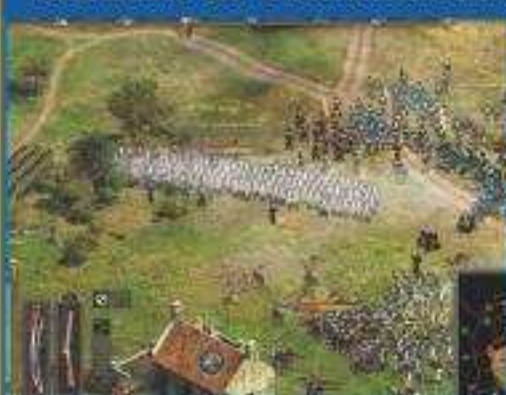
Рейтинг
«Мани» **9.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные кражи, лихие погони, жестокие перестрелки — и все это в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

Казаки II: Наполеоновские войны



Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Утомившись штамповать аддоны к легендарным «Казакам», GSC Game World решила рискнуть и в «Казаках 2» заметно поменяла механику игры. Получилось так же замечательно, как и прежде.

RTS * GSC Game World * GSC Game World

Серп и молот



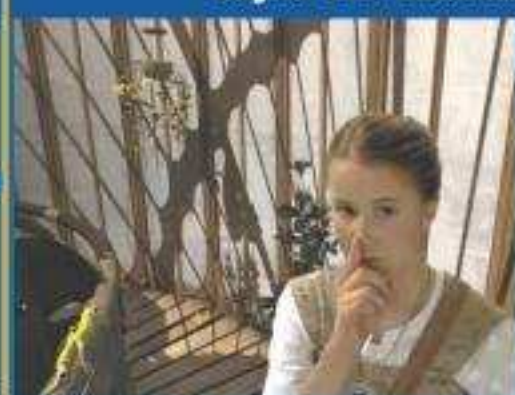
Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№06/2005

Игра от малоизвестной команды Novic&Co. Игра, которую никто не ждал. Игра, на которую в ближайшие годы будут равняться все создатели пошаговых стратегий.

RPG/TBS * 1C * Novic&Co/Nival Interactive

Myst IV: Revelation



Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Квест * Ubisoft * Ubisoft Montreal * Руссобит-М

Psychonauts



Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№06/2005

Прелестная, самобытная и очень стильная аркада с большим квестовым наследием. Что и неудивительно: Тим Шафер, «отец» **Psychonauts**, раньше работал над **Full Throttle** и **Grim Fandango**!

Аркада * Majesco Games * Double Fine Productions

Silent Hunter III



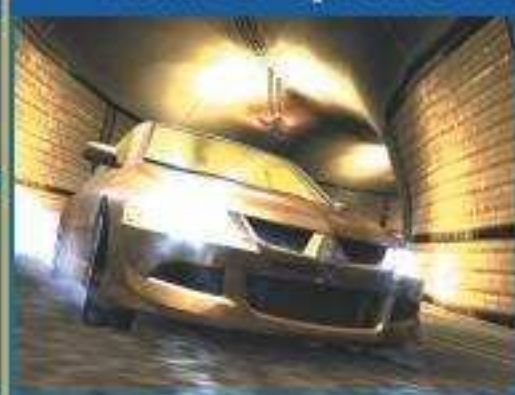
Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор погодной погоды * Ubisoft
* Ubisoft Romania * 1C/Легион

Need for Speed Underground 2



Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автомобильная * Electronic Arts
* Electronic Arts Canada * Софт Клаб

ТОПИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры



Lesta

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы
по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (по этому поводу пишите на адрес hot-line@igromania.ru), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: ИГРЫ» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Пять лет назад я купил приставку Sega Dreamcast. Прошло два года, я обзавелся PC и прочитал где-то в интернете, что Dreamcast «скорострительно скончался». Почему? Ведь на ней вышло столько хитов: Virtua Fighter 3tb, Soul Calibur, Sonic Adventure, Shenmue — перечислять можно до бесконечности.



Dreamcast был замечательной консолью, и игры для него были отменные, но, увы, этого не всегда бывает достаточно. Главное в любом бизнесе — грамотный менеджмент. И вот с этим-то как раз у Sega много лет были проблемы. С конца 1990-х и вплоть до прошлого года компания приносила одни лишь убытки. Неприятности начались еще десять лет назад, когда ее приставка Saturn проиграла схватку PlayStation. Реванш Sega планировала взять в следующем поколении консолей. Чтобы сразу захватить инициативу, она выпустила Dreamcast на год раньше PlayStation 2 (в 1999 году), но это наоборот все только испортило: игроки уже ждали PlayStation 2, поэтому Dreamcast восприняли как какую-то переходную консоль. Позже приставка начала испытывать еще и острый дефицит игр: сторонние разработчики предпочли ей другие консоли (а игр самой Sega было недостаточно). В результате к 2002 году Dreamcast потихоньку умер, а Sega закрывалась и дальше делать собственные приставки. Но даже сбросив «балласт», компания продолжала оставаться в минусах. Из финансового штопора она вышла только после объединения с Sammy, еще одним крупным японским издателем.

Почему никто не издает игры Electronic Arts в России?



Очень хороший вопрос, мы и сами давно хотели об этом рассказать. Как вы уже все, наверное, заметили, в последние годы российские компании наладили контакты с большинством западных издателей, благодаря чему основная масса игр выпускается на русском языке и в экономической упаковке. Но некоторые зарубежные компании до сих пор не рассматривают наш рынок всерьез (по правде говоря, остальные тоже так рассматривают, но они руководствуются принципом «уж лучше взять с этих русских хоть что-нибудь, чем вообще ничего») и не дают согласие на выпуск сверхдешевых «джевелов». Прежде всего к числу таких вредин относятся Electronic Arts, Vivendi Universal Games, ну и многие японские компании (например,

Konami — создатели Silent Hill и Metal Gear Solid). Сбросить цену долларов до двадцати они согласны (именно столько в России стоят лицензионные Half-Life 2, Battlefield 2, The Sims 2 и Need for Speed Underground 2; SWAT 4 еще дешевле), но еще ниже — ни в какую.

Впрочем, бывают исключения — достаточно вспомнить Warcraft III: Reign of Chaos от все той же Vivendi Universal Games (который вышел на «джевелках»). Это наводит на мысль, что при желании «Софт Клуб» (представитель Electronic Arts и Vivendi Universal Games на территории нашей страны) мог бы договориться о выпуске игр в экономических упаковках. Сумела же 1С уломать авторов DOOM 3 (но скольких усилий это потребовало...), значит, и здесь все должно быть решаемо.

Ожидаются ли локализации Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, BloodRayne 2, F.E.A.R. и The Elder Scrolls IV: Oblivion?



Насчет Psi-Ops можем сказать вам совершенно определенно — локализация будет, и появится она уже через месяц (в конце октября — начале ноября). Английская jewel-версия от российского издателя игры, компании «Новый Диск», поступила в продажу еще в начале года, но лишь для того, чтобы перебить пиратство (выпустить перевод сразу просто не было возможности).

С BloodRayne 2 все несколько сложнее. Первая часть официально издавалась в России все тем же «Новым Диском», но случилось это лишь через два года после релиза оригинальной игры — в июле 2005-го. Не исключено, что BloodRayne 2 тоже будет издавать «Новый Диск», но там пока хранят молчание. Я думаю, рано или поздно локализация все-таки появится. Единственный вопрос — когда.

Над переводом F.E.A.R. работает компания «Софт Клуб» (пожалуй, лучший отечественный локализатор). На прилавках локализация появится одновременно с мировым релизом, то есть уже через пару недель после выхода этого номера журнала.

The Elder Scrolls IV: Oblivion в России издаваться не будет — это мы можем сказать вам с 99%-уверенностью. Между «Акеллой», которая локализовывала The Elder Scrolls III: Morrowind, а также аддоны к нему, и западным издателем Bethesda Softworks отношения сейчас очень напряженные, поэтому вместе они больше не работают. А заключать договор с другими отечественными компаниями Bethesda Softworks скорее всего не будет.

Давным-давно на PC промелькнула игра Twisted Metal 2. Почему у нее не было сиквелов?

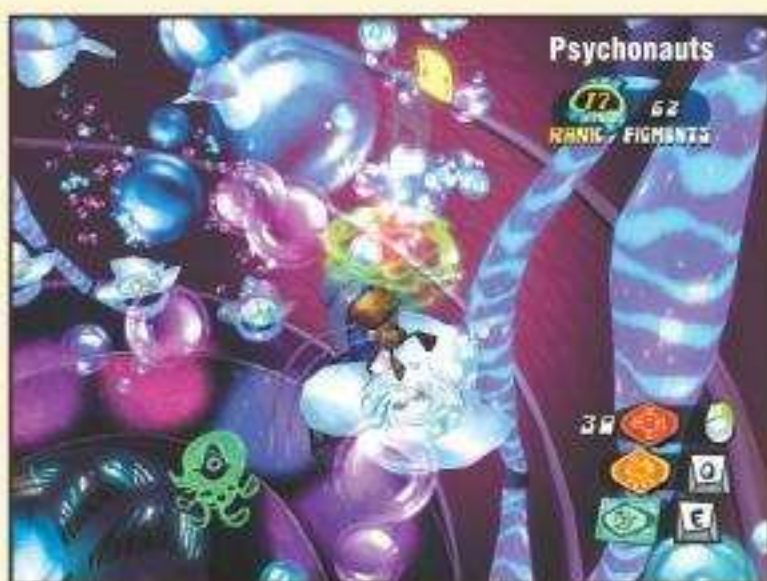
Потому что права на торговую марку Twisted Metal принадлежат Sony, а та бережет ее для собственных консолей. После Twisted Metal



2 она успела выпустить целых шесть игр из этой серии: **Twisted Metal III** (PS One, 1998), **Twisted Metal 4** (PS One, 1999), **Twisted Metal Small Brown** (PS One, 2001), **Twisted Metal: Black** (PS2, 2001), **Twisted Metal: Black Online** (PS2, 2002) и **Twisted Metal: Head-On** (PSP, 2005).

Но все это не так интересно, потому что ни эти, ни будущие Twisted Metal все равно не появятся на PC. Куда интереснее другое — с какой радости Sony в свое время перенесла Twisted Metal 2 на персоналки, конкурирующую платформу?..

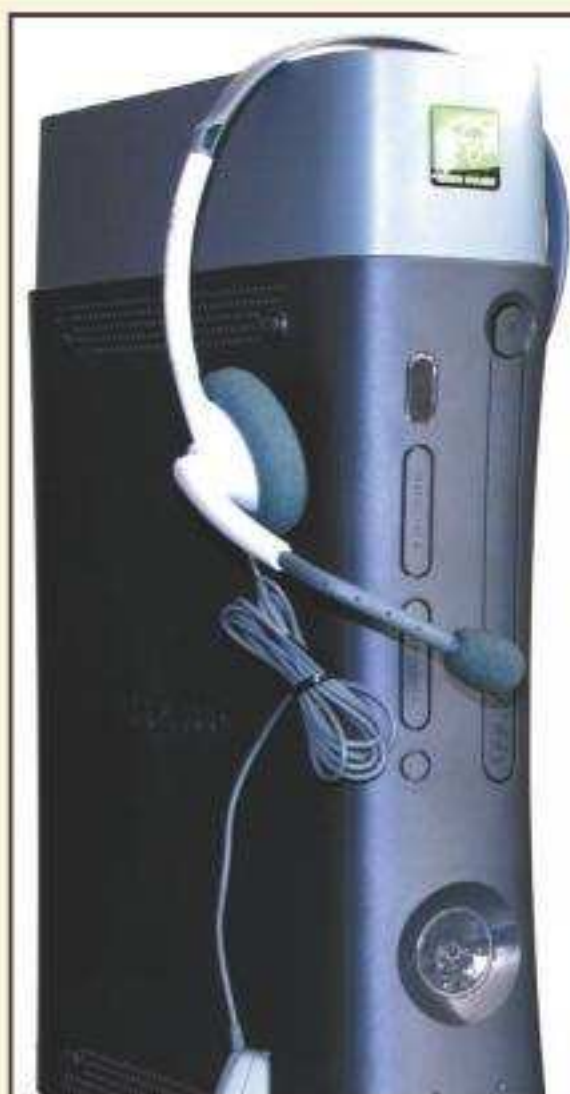
Возможно ли продолжение Psychonauts? Я читал, что игра очень плохо продавалась...



Что верно, то верно: в продажах игра действительно провалилась — на PlayStation 2 разошлось около 7000 копий, на Xbox — в районе 9000. Данных о PC-версии нет, но там, наверное, цифры того же порядка. Вывод очевиден: к провальным играм продолжение если и делают, то только в исключительном случае. Что интересно: **Microsoft**, которая поначалу собиралась издавать **Psychonauts**, по-видимому, предвидела такой результат и вовремя отказалась от игры. Однажды она уже обожглась на проекте подобного рода (**Oddworld: Munch's Oddysee**), поэтому перспектива повторить ту же ошибку ей вовсе не улыбалась.

О том, что продолжения не будет, говорил и сам **Тим Шафер**, глава **Double Fine Productions** (компания-разработчик). Но у него на то были уже другие причины — Тим просто не любит сиквелы. Однако после такой неудачи с «Психонавтами» есть большие сомнения, что его студия вообще выживет: на Psychonauts ушло пять лет работы, а других проектов у Double Fine Productions не было и пока нет.

Почему в России делают так мало консольных игр? И можно ли самостоятельно портировать игру с PS2 на PC?



В отличие от «бесхозного» PC, на котором игры может выпускать кто угодно (было бы желание), консоли ревностно оберегаются их «мамашами» — **Sony**, **Microsoft** и **Nintendo**. Для того чтобы сделать приставочную игру, нужно сначала утрясти кучу формальностей с представителями этих компаний, закупить у них так называемые dev-kit'ы (специальные версии консолей, предназначенные исключительно для разработчиков), техническую документацию (а без нее можно даже не начинать) и потом еще быть готовым к тому, что ваша игра (когда она будет готова) может просто не пройти контроль качества у «консоледержательницы». То есть вам просто не разрешат ее выпус-



Хбокс 360 еще даже не поступила в продажу, а dev-kit'ы для нее уже попали к хакерам из группы Team SmartXX.

тить, пока не доведете проект до ума. Сделать это «в обход» не получится: европейские версии игр для PlayStation 2, например, печатают на одном-единственном заводе Sony в Австрии (так легче бороться с пиратством). А за «левак» вас сразу засудят.

Стоимость разработки на консолях тоже весьма и весьма высока. Ассоциация **CESA** недавно подсчитала средние расходы на создание игр под каждый из современных «шайтан-ящиков». Цифры там очень интересные. Первое место занял Xbox — чтобы выпустить на нем тайтл средней руки нужно где-то \$1,85 млн. На втором месте PlayStation 2 с \$887 тыс. Замыкает список GameCube — \$822 тыс. Обратите внимание, все эти консоли уже считаются устаревшими, расходы на разработку игр для nextgen-приставок будут в два-три раза больше.

Портативные приставки тоже недешевы. Игры для PlayStation Portable стоят в районе \$882 тыс., для Nintendo DS — \$338 тыс. Солидными аппетитами обладает и старенький GameBoy — \$484 тыс. Такими бюджетами обладают только самые топовые российские игры.

Как видите, перенести игру с PS2 на PC самостоятельно без всякой документации и специального оборудования практически невозможно — если только вы не гений с семью пядями во лбу. Случается, что любители делают порты приставочных игр на персоналки (некоммерческие), но это всего лишь консольные версии со встроенными эмуляторами и работают они через пень-колоду.

Недавно наткнулся в Сети на пару убийственно красивых скриншотов из 2 Days to Vegas. Что это за игра?



2 Days to Vegas создается белорусской студией **Steel Monkey**. Посвящена она истории бывшего зека Винни, который, едва успев выйти на свободу, вынужден вновь ввязаться в криминальные разборки, чтобы спасти своего младшего брата Томми (на все про все у него есть двое суток). Местом действия выбраны США. Игра представляет собой нечто вроде **Driv3r** (то есть старый добрый экшен в сочетании с лихими погонями), только с уклоном в «пешеходную» часть. Скриншоты демонстрируют сногшибательную графику, но не забывайте, что выходит игра лишь в следующем году. А может — и в 2007-м.

Официальный сайт игры находится по адресу www.steelmonkeys.com/ru/projects_ru.html.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

На рубеже веков (а если точнее, то на протяжении второй половины 1999 года) все играющее человечество с затаенным дыханием ожидало появления первой настоящей

Shogun: Total War

стратегии третьего тысячелетия — **Braveheart**. Средневековая Шотландия, полностью трехмерная графика с бесконечным зумом, глобальные войны за провинции, тактика, стратегия, макроэкономика, Мел Гибсон опять же...

За агрессивным пиаром «Храброго сердца» робких анонсов «тоже трехмерной и тоже глобальной» игры под названием **Shogun: Total War**, честно сказать, практи-

чески никто и не замечал. А зря. Про **Braveheart**, оказавшийся, разумеется, редкостной дрянью, уже и думать забыли, а вот про «Сегуна» помнят до сих пор.

Итак: средневековая Япония, объятая гражданской войной. Мы — один из враждующих даймеев, глава клана, который борется за объединение страны под властью военного правительства — сегуната. Мы ломаем голову над гло-

бальной картой, распределяя ресурсы между провинциями, собираем и тренируем армию, а когда настает время сразиться с врагами, играем в одну из лучших трехмерных тактик в истории электронных развлечений.

После оглушительного успеха **Shogun**, а также его аддона **Mongol Invasion** серия **Total War** и по сей день остается одним из главных стратегических брендов индустрии.

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Creative Assembly

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Я твердо уверен: будь у авторов **The Terminator: Future Shock** чуть получше с фантазией и дизайном, сейчас мы уже и помнить не помнили бы игру под названием **Quake**. Идеино **Future Shock**

The Terminator:
Future Shock

во многом опередила свое время. Кроме шуток! Издайте сейчас эту же игру с новым графическим движком и обзовите как-нибудь, не знаю, **HALO 3** — и вот увидите, никто и не подумает, что это продукт десятилетней давности.

Нет, правда! В «Терминаторе», скажем, задолго до **Quake** появилась такая штука, как **freelook** — свободный осмотр местности при помощи мыши (наклонившись к земле, например, можно было разглядеть собственные ноги).

Вокруг же, что очевидно, царил полное и окончательное 3D, а спрайтовыми были разве что враги и спецэффекты (да и где они такими не были в 1995-то году?). Мало того, **The Terminator** ко всему прочему отличался огромными многоэтажными уровнями, сложной системой навигации и даже возможностью покатайся на самолетах или бронемашинах!..

Подкачало только одно. При всех этих достижениях цивилизации играть в **Future Shock**, как и в

большинство тогдашних шутеров средней руки, было до чертиков скучно. Не радовал ни мир далекого будущего, захваченный взбесившимися шварценеггерами, ни сюжетная кампания про партизанскую войну подпольщиков-людей, ни мрачный (вернее сказать, непроглядно темный) дизайн уровней. Ничего, короче говоря, не радовало. Зато идеи, конечно, были передовые, и за это «Терминатору» наша безусловная дань уважения в этой рубрике.

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Bethesda

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Признайтесь, друзья, что слова «Дисней», «аркада» и «мультфильм» в своей совокупности обычно не вызывают ничего, кроме натушной зевоты (если вам, конечно, не «от 3-х до 6-ти»). В большинстве, да не во всех.

Duck Tales: The
Quest for Gold

Так вот слушайте же: пятнадцать лет назад на свете появилась игра, в которой были и «Дисней», и «аркада», и «мультфильм», и была она не чем иным, как платформером по мотивам одного из самых, возможно, успешных и длинных диснеевских мультсериалов — **Duck Tales** (у нас также известном как «Утиные истории»). При всем при этом игра была таким, не побоимся этого слова, ураганным экшеном, по сравнению с которым меркнут иные консольные тотемы

вроде мутантского ежика Соника или усатого итальянского водопроводчика на букву «М».

Сюжет у нас был следующий: однажды к мультимиллионеру Скруджу Макдаку приходит шотландская утка по имени Гломгольд (главный враг и конкурент за звание богача номер один в мире) и предлагает пари, которое вкратце звучит как «у кого к концу месяца будет меньше денег, тот дурак». Итак, в сжатые сроки нам необходимо срочно достать как можно

больше денег, а для этого — пройти кучу мини-игр: изрядно помочаться по всему миру (аркадная самолетная забава типа **Sopwith**), исследовать пещеры (привет **Super Mario**!) в поисках сокровищ, попрыгать на лианах (а-ля **Tarzan**) и даже устроить фотосессию с редкими животными.

В общем, в историческом плане **Duck Tales** не представляли собой ничего особенного, но изучать по этой игре историю аркад начала 90-х — лучше и не придумаешь.

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Walt Disney/Incredible Technologies

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Эх, эх, друзья... Разработка **Civilization IV** вышла на финишную прямую, поэтому мы медленно, но верно заканчиваем наш цикл познавательных историй на

Crusade in Europe

тему «Сид Мейер и его жизнь в до-«Цивилизованную» эпоху». Сегодняшняя история называется «Сид и Вторая мировая».

Итак, сразу же после своей самой первой игры — спорной во всех отношениях стратегии **NATO Commander** — Сид оставил тему современных боевых действий (и так, кстати, больше никогда к ней и не возвращался) и решил заняться своим любимым делом. А именно — историческими реконструкция-

ми. В **Crusade in Europe** он, скооперировавшись с лучшими историками Второй мировой, с маниакальной точностью воссоздал практически все великие сражения периода 1944—1945 годов.

Впрочем, кроме этой самой маниакальной точности в проекте больше не было практически ничего примечательного. **Crusade in Europe** создавалась по правилам настольных варгеймов, поэтому никакими особыми достижен-

ями похвастаться, увы, не могла. Десяток шестиугольных фишек разных цветов, кучи всевозможных параметров и «доступный» текстовый интерфейс. Понятно, что с таким вот багажом игра Сиды не нашла отклика в широких народных массах. Однако, что примечательно, она стала любимейшей мультиплеерной (какой еще интернет?! режим **hot-seat**!) забавой для крайне ограниченного круга крайне увлеченных лиц. Бывает и так.

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Варгейм
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microprose

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordaj лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Говорит и показывает Cowon



Воспроизведением видео на экране MP3-плеера в наши дни удивить кого-либо трудно. Тем не менее простор для дальнейшего совершенствования этой технологии все еще огромен, что и продемонстрировала Cowon, выпустившая портативный аудиовидео-плеер Cowon A2. Главная изюминка модели — большой по плеерным меркам экран с диагональю 4 дюйма. Более того, он еще и широкоформатный, с соотношением сторон 16:9 и цветовой палитрой 160 тыс. цветов, а размер точки матрицы составляет всего 0,183 мм, что стало залогом четкого изображения. В качестве носителя информации используется портативный винчестер на 20, 30 или 60 Гбайт.

Список поддерживаемых аудиоформатов включает MP3, OGG Vorbis, WMA, ASF и WAV. Возможности воспроизведения видео также впечатляют, A2 свободно показывает DivX, XviD, MPEG4 и WMV9. Помимо того, на нем можно смотреть изображения в форматах JPEG, GIF, PNG или BMP.

Наличие в плеере комбинированного входа Audio-Video позволяет не только воспроизводить, но и записывать аудио и видео.

По словам производителя, Cowon A2 может работать без подзарядки до 18 часов при воспроизведении звука и до 10 часов при воспроизведении видео. Время полной зарядки встроенного аккумулятора занимает 5 часов.

Цена модели с винчестером на 20 Гбайт составляет \$450.

«Крестовый поход» ZyXEL



Производители модемов для телефонных линий нечасто радуют нас новинками. Что, впрочем, и неудивительно — из этой технологии и так уже выжаты все соки, к тому же альтернативные варианты доступа в сеть становятся доступнее. Тем не менее скоростной доступ в интернет есть не у всех, поэтому спрос на аналоговые модемы сохраняется.

ZyXEL выпустила обновленные версии модемов серии OMNI 56K — OMNI 56K COM Plus EE и OMNI 56K USB Plus EE. Как следует из названия, первая модель подключается к компьютеру через COM-порт, вторая — через USB. В остальных характеристиках модели совпадают.

Оба модема поддерживают связь по протоколу V.92 и сжатие данных по протоколу V.44. Основные отличия от предыдущей серии заключаются в более современном дизайне.

Однако главные достоинства новинок — хорошая адаптация для работы на отечественных телефонных линиях.

Помимо этого модемы имеют расширенную поддержку протокола V.92, что обеспечивает максимальную скорость, устойчивую связь, быстрое установление соединения и повышенную скорость обратного канала (до 48 Кбит/с). Определитель номера поддерживает сразу российский и международный стандарты.

Модемы комплектуются книгой «Путевые заметки из страны Интернет», утилитой Venta ZVoice для приема и отправки факсов, работы модема в режиме автоответчика, определителя номера, рассылки голосовых сообщений, записи телефонного разговора и многого другого.

COM-версия будет продаваться за \$90, а USB — \$100.

Дуэльный ASRock



В лучших традициях компания ASRock представила оригинальную системную плату на базе ULi M1695/ULi M1567 под Socket 939, которая по функциональности и скорости ничуть не уступает большому семейству nForce4 от NVIDIA.

Сегодня речь пойдет о ASRock 939Dual-SATA2. Появление этой платы тем более знаменательно, что компания ULi на долгое время ушла в подполье и лишь сейчас заявила о своих решительных планах по завоеванию рынка чипсетов.

939Dual-SATA2 интересна тем, что поддерживает не только стандартные и уже привычные функции. В нее можно установить видеокарту как под PCI Express x16, так и под AGP, в порт AGP — карты только с напряжением 1,5 В. Кроме этого в материнке есть два стандартных порта Serial ATA и еще один Serial ATA II.

Судя по тем тестам, которые появились в интернете, новый чипсет от ULi и плата 939Dual-SATA2, в частности, станут грозными соперниками разработкам от NVIDIA, VIA и SIS.

Технические характеристики

ASRock 939Dual-SATA2:

Чипсет: ULi M1695/ULi M1567, Socket 939

Видео: PCI Express 16x, AGP x8

Память: Dual Channel DDR400

Дисковая система: 2 SATA (RAID 0,1), SATA II, 2 IDE

Звук: AC'97 7.1

Сеть: Realtek RTL8201CL 10/100 Ethernet

USB: до 8 USB 2.0

16-часовое PCI-лекарство от склероза



Заветная мечта любого пользователя — раз и навсегда избавиться от всех вращающихся деталей в компьютере. Ведь именно они являются источником шума. К слову, обойтись без вентиляторов можно, установив пусть и недешевую, но вполне доступную систему пассивного охлаждения как на процессор, так и на видеокарту. Но вот заставить умолкнуть винчестеры нельзя.

Свой компромиссный вариант бесшумного диска предложила компания GIGABYTE, выпустившая PCI-плату под названием I-RAM. Она распознается системой как обычный жесткий диск с интерфейсом SATA и содержит четыре разъема DDR SDRAM. Количество и объем модулей, устанавливаемых на плату, определяет сам пользователь.

Поскольку в качестве носителя I-RAM использует обычную энергозависимую память, для подпитки модулей после выключения компьютера на плате установлен аккумулятор, который автоматически подзарядается по PCI-шине во время работы компьютера. Однако время автономной работы составляет не более 16 часов.

Но даже и 16 часов будет достаточно для многих задач: создания скоростных файлов подкачки, быстрой загрузки операционной системы и так далее.

Максимальный объем памяти I-RAM достигает 16 Гбайт. Ориентировочная цена новинки — \$180.

Леопольд, выходи!



Заклятая дружба между Intel и AMD выходит на новый виток развития. До сих пор не получив окончательной сатисфакции от Intel по иску о недобросовестной конкуренции, AMD решила вызвать своего конкурента на дуэль.

К счастью, подразумевается не классический мордобой стенка на стенку, а сражение процессоров. AMD собирается устроить соревнование двух серверов на базе двух ядерных процессоров от обеих компаний.

Вызов на дуэль был опубликован в таких крупных изданиях, как *The Wall Street Journal*, *USA Today*, *San Jose Mercury News* и *The San Francisco Chronicle*. Вполне очевидно, что AMD уверена в превосходстве своей платформы на базе процессоров **Opteron** и теперь всеми правдами и неправдами пытается публично это доказать, а заодно утереть нос своему главному конкуренту.

Примет ли Intel вызов, пока неизвестно. Очевидно лишь одно — в случае проведения дуэли обе компании будут пытаться организовать сражение таким образом, чтобы показать наиболее сильные стороны своих процессоров (в стиле «а в попугаях я длиннее»), поэтому весьма остро стоит вопрос о «секундантах», которые могли бы выработать четкий и сбалансированный регламент соревнования и обеспечить беспристрастное судейство.

Мышь-вездеход



Нынешняя осень оказалась богатой на мышинные новинки. Но особо стоит отметить модель 5-Button USB Laser Mouse от компании IOGEAR.

Она продолжает серию **Laser 1600**. Основное отличие этой модели от предыдущих мышей семейства — лазер **VCSEL (Vertical Cavity Surface Emitting Laser)** повышенной мощности, который позволяет использовать манипулятор практически на любых поверхностях, включая полупрозрачные покрытия и материалы, хорошо поглощающие свет. По заявлению компании, мощность VCSEL в 30 раз превышает мощность обычных лазеров, используемых в компьютерных мышах. 5-Button USB Laser Mouse обеспечивает разрешение **1600 dpi**, подключается к компьютеру через **USB**-порт и имеет дополнительные кнопки для быстрого запуска приложений. Ориентировочная цена этого грызуна, неприхотливого к местам обитания, составляет \$40.

Трехмерные дисплеи — в серию?



IO2 Technology объявила о создании трехмерного интерактивного дисплея под названием **Heliodisplay**. Для формирования изображения используются обычные лазеры, однако другие технические детали своего детища компания раскрывать не спешит. Пока лишь известно, что в роли экрана Heliodisplay использует обычный воздух. IO2 Technology особо подчеркивает, что при этом в воздух не добавляются никакие газы или распыленные жидкости, а само изображение не является голографическим, несмотря на то что для его формирования используются лазеры.

В качестве источника изображения для Heliodisplay может выступать компьютер, подключаемый через **VGA**-разъем, или любая бытовая видеотехника с интерфейсом **RGB**. Однако если источник передает трехмерному дисплею не специально подготовленный, а обычный двумерный видеосигнал, то изображение, генерируемое Heliodisplay, будет также двумерным.

Рабочие версии устройства, по утверждению разработчиков, способны формировать трехмерную картину размерами от 22 до 42 дюймов по диагонали.

3D-образы формируются в одной плоскости, но при просмотре с расстояния чуть больше метра изображение воспринимается как объемное, так как наблюдатель лишается ориентиров, позволяющих адекватно оценивать расстояния. Угол обзора, при котором сохраняется эффект трехмерности, составляет около 75 градусов в каждую сторону.

Кроме трехмерного изображения у Heliodisplay есть еще одна интересная особенность — наличие обратной связи. Другими словами, устройство реагирует на «прикосновения» к виртуальным объектам и может передавать соответствующую информацию в компьютер для последующей обработки. Это позволяет управлять объектами на экране в буквальном смысле при помощи рук. Никакие дополнительные устройства (перчатки, указки, очки) использовать не нужно. Минимальная конфигурация компьютера для интерактивного взаимодействия включает в себя **Pentium III 400 МГц**, **25 Мбайт** свободного места на жестком диске и свободный порт **USB**.

Есть одно лишь ограничение — качество изображения напрямую зависит от условий освещения: в темном помещении трехмерная картинка видна лучше всего, но при солнечном свете она становится едва различимой.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 5.8 — драйвера для видеокарт семейства **Radeon**, **All-In-Wonder**, **IGP**, **IXP** и **XPRESS 200**.

NVIDIA ForceWare 77.77 — самые новые драйвера для видеокарт семейства **GeForce**.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ И КОДЕКИ

RealTek AC'97 3.76 — последние драйвера для **AC'97**-кодексов **ALC-101/201/202/203/250/650/655/658/850**.

RealTek HDA 1.26 — драйвера для **HDA**-кодексов **ALC-260/861/880**.

Повелитель тараканов



Компьютерные технологии порой пробиваются в такие неожиданные места, что просто диву даешься.

В Швейцарии, чистой и спокойной европейской стране, оказывается, тоже существует проблема борьбы с тараканами (а где она, спрашивается, не существует?). Но на этот раз ученые вместо изобретения новых ядов решили заняться искоренением назойливых насекомых при помощи высоких технологий.

С этой целью был сконструирован миниатюрный робот **InsBot**, который способен настолько точно подражать движениям тараканов и имитировать их запах, что насекомые принимают его за своего сородича, даже несмотря на его совершенно не похожий на таракана внешний вид.

Поскольку тараканы — групповые животные, их действия во многом определяются поведением их собратьев, то есть по принципу «делай, как я». Ученые полагают, что эту тараканью особенность можно использовать, заставив насекомых подражать InsBot. Уже в первых экспериментах эти предположения подтвердились: электронный Сусанин без особого труда сумел выманить группу подопытных насекомых в заданное место. Ученые полагают, что InsBot можно будет использовать для заманивания тараканов в ловушки или выведения их на экскурсии «на природу» — подальше от жилища человека.

InsBot представляет собой сложную конструкцию с беспроводным управлением, способную анализировать окружающую обстановку: оценивать условия освещения и реагировать на поведение других особей.

На самом деле конечная цель научных изысканий намного серьезнее, чем банальное истребление тараканов. Эксперименты входят в глобальную европейскую научную программу **Leurre**, посвященную изучению проблем взаимодействия роботов с животными. Ученые полагают, что роботов можно использовать для эффективного управления животными, причем не только насекомыми. Не исключено, что результаты этих работ приведут к созданию электронных пастухов, автоматических «выгуливателей» для собак, а также компьютерных китов-спасателей, которые будут предотвращать необъяснимые массовые суициды среди китообразных.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Обзор новейшего чипсета Intel 955X

Дмитрий Чеканов

Новое поколение чипсетов подросло как раз недавно. В итоге Intel 945P сменил Intel 915P, а Intel 925XE — Intel 955X. Однако революции не свершилось, скорее инженеры компании провели работу над ошибками.

Новые чипсеты как раз пригодятся, если вы решили поставить двухядерный процессор или просто полностью обновить свою систему. Единственной альтернативой здесь является nForce4 SLI Intel Edition от NVIDIA.

Сегодня, в нашем совместном тестировании с www.thg.ru, мы подробно поговорим о старшей версии чипсета — Intel 955X.

Все, что вы хотели знать о Glenwood



Intel 955X стал логическим продолжением Intel 925XE. На новые материнские платы можно устанавливать процессоры Pentium 4 5xx, Pentium 4 6xx, Pentium D и Pentium Extreme Edition под

Socket 775 с частотой системной шины 800 и 1066 МГц, а также модули памяти DDR2 SDRAM со скоростью вплоть до 667 МГц.

Новый набор системной логики уже привычно поддерживает PCI Express x16 для видеокарты, а также шесть дополнительных линий PCI Express и до шести PCI-слотов. Южный мост ICH7 научился работать с RAID 5, но только на программном уровне. Был усовершенствован дисковый контроллер, в котором появилась родная поддержка очереди команд NCQ и Serial ATA II со скоростью передачи данных до 300 Мбайт/с.

Новый чипсет поддерживает до 8 Гбайт DDR2-памяти, включая ECC-память, которая мало интересна для нас. В любом случае, если вы хотите установить больше 2 Гбайт, то вам придется воспользоваться услугами 64-битной операционной системой.

Еще одно отличие между Intel 925X и Intel 955X кроется в технологии Memory Pipeline Technology (iMPT), которая доступна только для последнего. iMPT использует несколько оптимизированных ка-

налов данных между процессором и памятью. Улучшенный алгоритм их работы позволяет снизить задержки, что в целом благоприятно сказывается на общей производительности системы.

Впрочем, как вы увидите из нашего тестирования, реального преимущества от наличия iMPT практически нет. В целом ситуация очень схожа с той, что была вокруг технологии Performance Acceleration Technology (PAT), которая использовалась в чипсете Intel 875P, но отсутствовала в Intel 865P — реального преимущества первого она не давала.

НОВАЯ РЕВИЗИЯ MATRIX STORAGE TECHNOLOGY

С выпуском чипсетов Intel 915 и Intel 925 компания анонсировала новый, более гибкий и совершенный контроллер накопителей под названием Matrix Storage Technology. Он умел поддерживать несколько одновременно работающих RAID-массивов на одном и том же наборе винчестеров. Напомним, что подобный массив одновременно использует несколько жестких дисков, что позволяет существенно повысить производительность системы, одновременно обеспечивая защиту от сбоя.

С двумя SATA-портами контроллер Matrix RAID можно настроить на два массива сразу — RAID 0 (чередование) или RAID

1 (зеркалирование). Чипсеты Intel 945P и Intel 955X поддерживают уже четыре SATA-порта, так что и возможностей у них больше. С тремя установленными жесткими дисками южный мост ICH7-R поддерживает еще и массив уровня RAID 5, а с четырьмя винчестерами — RAID 5 и RAID 10. RAID 0 может работать с количеством жестких дисков до четырех, в то время как RAID 1 доступен только для двух HDD.

Довольно интересной можно назвать возможность сочетания быстрого массива (к примеру, RAID 0) с избыточным массивом (типа RAID 1). Скажем, при использовании двух приводов на RAID 0 можно установить операционную систему, игры и программы. На массиве RAID 1 — хранить документы, важные файлы или даже образ операционной системы для восстановления.

С четырьмя винчестерами открываются еще более интересные варианты. Скажем, сочетание RAID 0 и RAID 5. Но следует помнить, что три жестких диска являются минимально необходимым условием для построения массива RAID 5, который гарантирует сохранность данных в случае выхода из строя одного HDD.

Драйвер Intel Matrix Storage Manager поддерживает различные режимы миграции, включая переход с одного винчестера на массив RAID или добавление еще одного HDD к существующему RAID-массиву.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Pentium 4 660 (3,6 ГГц, 2 Мбайт кэша L2)
Материнская плата	Gigabyte 8AENXP-DW (Intel 925XE)
	Gigabyte 8I955X Royal (Intel 955X)
	MSI P4N Diamond (NVIDIA nForce4 Intel Edition)
Память	2x512 Мбайт Corsair TwinX CM2X512A-5400UL DDR2-667
Видеокарта	NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-E x16)
Жесткий диск	Western Digital WD740 Raptor (74 Гбайт, 8 Мбайт, 10 000 об./мин., SATA)
Оптический привод	Gigabyte GO-D1600C
Программное обеспечение	
Драйвер для видеокарты	NVIDIA Detonator 71.84
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Installation Utility 7.0.0.1019
DirectX	9.0c
ОС	MS Windows XP Professional SP2

FAR CRY	
Разрешение	1280x1024
Gigabyte 8AENXP-DW	86,3
Gigabyte 8I955X Royal	86,1
MSI P4N Diamond	86,6
DOOM 3	
Разрешение	1280x1024
Gigabyte 8AENXP-DW	79,5
Gigabyte 8I955X Royal	80,1
MSI P4N Diamond	80,5

INTEL ACTIVE MANAGEMENT TECHNOLOGY

Вокруг технологии iAMT много было слухов и кривотолков. Оно расшифровывается как **Active Management Technology**, за этим названием скрывается расширение BIOS материнской платы, которое позволяет управлять системой независимо от установленной ОС.

iAMT позволяет получать информацию о платформе, аппаратном и программном обеспечении. Технология работает независимо от текущего состояния компьютера — он может быть включен, работать в обычном режиме, даже если на нем не запускается Windows, данные все равно можно будет получить.

Особенно хорошо iAMT помогает в случае сбоя — она сообщит об основных проблемах и ошибках в системе, что сэкономит время. Кроме того, iAMT способна предупреждать о потенциальных сбоях.

iAMT поддерживает работу с программным обеспечением, включая установку исправлений, новых драйверов или обновлений, благодаря функциям удаленного управления.

Но все эти функции будут более актуальны для различных компаний и корпораций, чем для простых пользователей.

Главный конкурент



nForce пришел на землю Pentium 4 всерьез и надолго.

На сегодняшний день Intel не является единственной компанией с **high-end**-чипсетами для процессоров серии Pentium. Чипсет NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition может доставить старшему брату немало головной боли. Впрочем, эта альтернатива вряд ли отвоюет большую долю на профессиональном сегменте рынка, где позиции Intel очень сильны, но для геймеров и энтузиастов nForce4 IE стала очень интересной альтернативой.

PC MARK04 1.30				WINRAR 3.40
	CPU	Memory	Overall	
Gigabyte 8AENXP-DW	5565	5674	5798	2:12
Gigabyte 8I955X Royal	5589	5908	5863	2:03
MSI P4N Diamond	5569	5857	5856	2:03

Большая часть функций чипсета от NVIDIA не уступает аналогам от Intel. Так, nForce4 SLI IE поддерживает все процессоры под Socket 775, двухканальную память DDR2-667, а также четыре SATA-порта со скоростью 300 Мбайт/с и родной поддержкой очереди команд NCQ. Дополнительные утилиты для nForce4 SLI IE хорошо проработаны, хотя NVRAID еще не дотягивает по возможностям и функциям до Intel Matrix RAID.

NVIDIA оснастила встроенный сетевой контроллер аппаратным брандмауэром **ActiveArmor**, в результате он практически не использует ресурсы процессора. Кроме того, в nForce 4 SLI IE есть поддержка целых 10 портов **USB 2.0**, в то время как у Intel — только 8, однако первый поддерживает лишь три линии **PCIE** для карт расширения в отличие от шести у Intel. Главный козырь детища от NVIDIA — поддержка **SLI**-режима и наличие двух **PCIE x16** для видеокарт.

Первая ласточка на базе Intel 955 от Gigabyte



Gigabyte 8I955X Royal — воистину королевская плата и комплект поставки.

Единственной платой на базе новейшего чипсета от Intel стала **8I955X Royal** от Gigabyte. По приставке Royal (королевский) и по оснащению в целом становится ясно, что перед нами топовая модель от компании. На плате есть практически все: рядом с тремя слотами **PCIE x1** и таким же количеством разъемов **PCI** находится **PCIE x16** для видеокарты. Кроме стандартных четырех портов **SATA** дополнительный чип обеспечивает еще два, а контроллер **GigaRAID** позволяет связать два канала **UltraATA 133** в массивы RAID 0, 1 и 10. Кроме всего прочего 8I955X Royal поддерживает **FireWire 1394a** и **1394b**.

В большой оранжевый слот около процессора устанавливается модуль **U-Plus DPS**, который превращает четырехфазное питание материнской платы в восьмифазное, что позволяет улучшить стабильность работы всей системы.

Чипы от **Broadcom** предоставляют пользователю два интерфейса гигабитного **Ethernet**. Встроенный же аудиокодек получил сертификат **Dolby Master Studio**, за счет чего можно насладиться качественным звуком **Dolby Digital**, **Dolby Digital Live**, **Dolby Digital EX**, **Dolby Digital 5.1 Creator**, **Dolby Pro Logic IIx**, **Dolby Headphone**, **Dolby Virtual Speaker**. Комплект поставки самой платы очень богат: кроме полного набора кабелей и шлейфов вы найдете еще и USB-модуль **Bluetooth**.

Ну, и как же без фирменных технологий от Gigabyte: **DualBIOS** (на плате размещен дополнительный BIOS, который можно использовать в случае сбоя одной из микросхем), **U-Plus DPS** (о ней мы говорили выше), **CPU Intelligent Accelerator 2** (позволяет динамически менять частоту системной шины), **Memory Intelligent Booster 2** (оптимизирует работу памяти), **EasyTune 5** (утилита для разгона и мониторинга системы в Windows) и т.д.

Тестирование

Для тестов мы использовали процессор **Intel Pentium 4 660** с частотой 3,6 ГГц и системные платы Gigabyte **8AENXP-DW** (Intel 925XE), **MSI P4N Diamond** (NVIDIA nForce4 IE) и, разумеется, новейшую 8I955X Royal от той же Gigabyte.

Чтобы выяснить, кто сильнее, воспользовались популярным тестовым пакетом **PC Mark 04** от FutureMark и архиватором **WinRAR 3.40**, а также играми **Far Cry** и **DOOM 3**, демки в которых запускали в разрешении 1280x1024 при высоких настройках качества.

Заключение

Если сравнивать результаты системных плат на базе чипсетов Intel 955X и nForce4 Intel Edition, то хватит одного взгляда, чтобы понять — конкуренты идут голова в голову, но минимальное преимущество у детища NVIDIA. В целом разница в скорости настолько мала, что заметить ее в реальной жизни просто невозможно.

С точки зрения возможностей разгона и функций nForce4 SLI IE выглядит интереснее для геймеров, Intel 955X получился более серьезным и строгим. Главными преимуществами NVIDIA стали поддержка SLI и встроенный сетевой контроллер с аппаратным брандмауэром. Среди сильных сторон Intel отметим более гибкие возможности по настройке дисковой системы и большее число слотов **PCI Express x1**.

По сравнению с Intel 925XE новые чипсеты смотрятся более солидно за счет поддержки скоростной памяти, двуканальных процессоров и современных возможностей. Однако разница в производительности между двумя поколениями чипсетов мизерная.

В ближайших номерах «Игромании» ждите подробные тесты последних чипсетов от Intel, включая Intel 945P и Intel 955X, а также NVIDIA nForce4 Intel Edition.

НОУТБУК ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Обзор ноутбука Prestigio Nobile 1570

Николай Арсеньев



С первого взгляда ноутбуки и геймеры несовместимы, однако если вспомнить большой успех **Pentium M** и появление передовых мобильных чипсетов серии **915 Express**, в которых реализована поддержка всех современных технологий, то тут уже стоит задуматься. Добавьте сюда еще мощную и опять-таки мобильную видеокарту от **ATI** или **NVIDIA** — и вы получите ноутбук, который не уступает настольным собратьям по возможностям и производительности.

Сегодня мы детально изучим **Prestigio Nobile 1570** и узнаем, насколько он пригоден для геймеров!

Встречаем по одежке

Выглядит Prestigio Nobile 1570 строго и серьезно. На верхнюю часть крышки выведены индикаторы, взглянув на которые вы всегда будете в курсе, в каком состоянии находится ноутбук, включен ли модуль беспроводной связи и т.д.

Компоновка разъемов специфична — **DVD**-привод находится не сбоку, а прямо перед ва-

ми, так что не всегда будет удобно менять диски. Все основные порты, включая **VGA**-выход для монитора, **S-Video** для вывода изображения на телевизор, модемный и **LAN**-порты, включая **USB** и **FireWire**, находятся на задней панели — чтобы поставить флэшку или подключить мышь, придется искать на ощупь нужный разъем. Зато карт-ридер для **SD/MS/xD/MMC** и регулятор громкости, разъемы **CompactFlash Type II** и новомодный **Express Card** находятся с левой стороны.

Откинув крышку Nobile 1570, перед нами предстала следующая картина: клавиатура компактная и вполне стандартная для ноутбуков,

кнопки **Page Up** и **Page**

Down находятся прямо перед стрелками «вправо» и «влево» соответственно. Разработчики постарались грамотно раскинуть функциональные кнопки, многие из которых обладают двойным назначением — зажав клавишу **Fn (Function)**, вы вызываете вторичную функцию кнопки.

По левую сторону находится группа кнопок, с помощью которых можно вызывать браузер, почтовый клиент и т.д. Выше — кнопка включения и выключения, а по центру — блок для управления приводом. Эта группа клавиш работает только при выключенном ноутбуке. С их помощью можно управлять прослушиванием музыки без загрузки системы! Очень удобная функция, особенно если учитывать, что в таком режиме расход энергии будет минимальным. Встроенные динамики не сказать что мощные, но подойдут для спокойного прослушивания музыки в дороге.

Радует глаз большой **15-дюймовый ЖК**-дисплей, он достаточно яркий и контрастный. Углы зрения по вертикали не очень большие, а вот по горизонтали гораздо больше.

В работе ноутбук очень тихий и не сильно греется.

Сим-сим, откройся

Теперь мы обратим самое пристальное внимание на характеристики и возможности ноутбука. На вид многие модели похожи друг на друга, как братья-близнецы, но главные различия кроются именно в начинке — конфигурации. В этом плане Prestigio Nobile 1570 смотрится хорошо.

За основу взят многофункциональный чипсет **Intel 915PM + ICH6-M** с поддержкой системной шины **400** и **533 МГц**, **DDR2**- и **DDR**-памяти, видеокарт под **PCI Express x16**, **Serial ATA** и **Ultra ATA 100**. Модуль

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор	Intel Pentium M 730 (Socket 479, Dothan, 1,6 ГГц, FSB 533 МГц, 2 Мбайт)
Чипсет	Intel 915PM + ICH6-M
Память	512 Мбайт DDR2 SDRAM 533 МГц
Дисплей	1400x1050 (15 дюймов, активная TFT-матрица)
Видеокарта	NVIDIA GeForce Go 6600 128 Мбайт (PCI Express x16)
Звук	AC'97 7.1
Оптический привод	QSI SBW242B (IDE)
Жесткий диск	Samsung HM040HI 40 Гбайт (IDE)
Связь и коммуникации	Модем, LAN, Wi-Fi (IEEE 802.11a/b/g), IrDA
Разъемы	3 USB, FireWire, VGA, S-Video, Audio, CardBus Type II, Express Card, карт-ридер
Размеры и вес	32,8x27x3,5 см, 2,8 кг
Цена (\$)	1500

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ				
Разрешение	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
Far Cry 1.33 (демка Regulator)				
Max	63,2	55,3	45,4	33,0
Max + FSAA x2, AF x4	53,6	45,8	34,4	24,1
Max + HDR x4, AF x2	40,2	29,6	21,3	13,6
Doom 3 1.3 (демка demo1)				
Max	66,3	62,1	52,0	37,1
Max + FSAA x2	61,2	52,8	39,5	27,1
Half-Life 2 (демка d13c17)				
Max	57,0	55,6	49,3	36,9
Max + FSAA x2, AF x4	51,1	47,5	39,8	26,9

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ			
PC Mark 04 1.40			
Overall		3330	
CPU	Memory	HDD	
3145	3099	3048	
3D Mark 05 1.20		1888	

беспроводной связи Intel PRO/Wireless 2915ABG поддерживает все стандарты — 802.11a/b/g.

Продолжим изучать конфигурацию нашего подопечного. Процессор Pentium M 730 с частотой 1,6 ГГц, может, и не самый быстрый в линейке, однако поддерживает функцию энергосбережения Enhanced Intel SpeedStep Technology (EIST) и защиту от переполнения буфера — Execute Disable Bit (XD-Bit). В нашей модели установлено 512 Мбайт DDR2-памяти, чего вполне хватит для начала. В любой момент вы можете воспользоваться вторым разъемом и увеличить объем памяти. Выбор DDR2 SDRAM более чем логичен: эти модули потребляют меньше энергии и работают на большей скорости, нежели морально устаревший DDR SDRAM. Жесткий диск не слишком большого объема — 40 Гбайт. Однако благодаря оптическому приводу вы сможете записывать на CD-болванки свои фотоархивы и музыкальные коллекции, а кроме этого — еще и смотреть DVD-фильмы.

Самое главное мы оставили напоследок — за графику у нас отвечает видеокарта на базе NVIDIA GeForce Go 6600! Она поддерживает такие интересные технологии, как PureVideo и PowerMizer 5.0, кроме этого полностью совместима с DirectX 9 и шейдерами третьей версии (Shader Model 3.0). Первая технология позволяет ускорить декодирование WMV9-видео, а также кодирование и декодирование MPEG. PowerMizer была разработана именно для мобильной графики и динамически управляет питанием видеокарты. Все настройки осуществляются через драйвера, предусмотрено три режима — максимальная производительность, средние настройки и минимальное потребление энергии. Также интересна DVC 3.0, благодаря которой можно управлять цветом и четкостью изображения.

Выбор GeForce Go 6600 особенно актуален, учитывая, что в Nobile 1570 использован 15-

дюймовый ЖК-экран с очень высоким разрешением 1400x1050. Так что без мощной графической системы здесь никак не обойтись.

Тестирование

Для выяснения уровня производительности и пригодности для игр мы тестировали ноутбук в PC Mark 04 1.40 и 3D Mark 05 1.20 от FutureMark, играх Far Cry, Doom 3 и Half-Life 2. Последние мы запускали в разрешениях от 640x480 до 1280x1024 с максимальной детализацией. При тестировании в тяжелых режимах включали анизотропную фильтрацию (AF) и полноэкранное сглаживание (FSAA), а в Far Cry еще и HDR-эффекты.

В стандартных режимах Prestigio Nobile 1570 показал хорошую производительность, даже в Doom 3 скорость была приличной, правда, только при настройках Maximum, при переходе на Ultra скорость заметно падала. В HL2 и Far Cry ноутбук был быстр. В тяжелых режимах система работала неплохо, но в высоких разрешениях особо не поиграешь.

Кроме этого мы решили выяснить, сколько сможет отработать ноутбук при полной нагрузке. Для этого установили все настройки производительности системы на максимум и запустили 3D Mark 05 по кругу. Испытание нелегкое. В итоге он смог продержаться без малого два часа. При повседневном использовании одного заряда аккумулятора хватает примерно на шесть часов. Результат хорошие — ни убавить, ни прибавить.

Заключение

Ноутбук Prestigio Nobile 1570 показал себя с лучшей стороны, пройдя все подготовленные нами испытания. Современная конфигурация и наличие перспективного слота Express Card позволяют его рекомендовать требовательным пользователям, которые хотят насладиться не только мобильностью, но и получить мощный компьютер, на котором можно поиграть в игры.

Не обошлось и без недостатков: практически все важные разъемы вынесены на заднюю панель, а оптический привод, наоборот — на переднюю.

Зато цена Prestigio Nobile 1570 — \$1500 — выглядит очень заманчиво. Реальную альтернативу с подобными характеристиками за такие деньги найти будет очень трудно.

Благодарим за предоставленный для тестирования ноутбук компанию Prestigio (www.prestigio.ru).

www.leadtek.com

WinFast® PX7800

MyVIVO

SERIES

Поддерживает Microsoft® DirectX® 9.0c Shader Model 3.0

Ядро NVIDIA® CineFX™ 4.0

Технология UltraShadow™ II

WinFast PX7800 GTX TDH Extreme

490 МГц / 625 МГц Высокая производительность

WinFast PX7800 GTX TDH

430 МГц / 600 МГц Высокая производительность

WinFast PX7800 GT TDH Extreme

450 МГц / 525 МГц Высокая производительность

WinFast PX7800 GT TDH

400 МГц / 500 МГц Высокая производительность

ДАЙСКИЕ ТРЕЛИ

Обзор акустических систем 2.1

Александр Горин

Несмотря на активное развитие акустики формата 5.1 и падение цен, позиции комплектов 2.1 остаются надежными. Не всем пользователям нужно обилие колонок и проводов вокруг компьютера. Однако для воспроизведения стереозвuka часто бывает недостаточно только двух колонок, и на помощь приходит сабвуфер — низкочастотный динамик, позволяющий разгрузить колонки и взять на себя весь напор спецэффектов. Именно комплекты формата 2.1 от самых различных компаний-производителей и будут детально рассмотрены в нашем тесте.

AVE Trio 40 Home



У AVE Trio 40 Home очень «взрослый» дизайн.

Дизайн AVE Trio 40 Home сильно напоминает продукцию одного производителя дорогой акустики для искушенных слушателей. Строгие и скругленные черты, черные подставки — все это ласкает взор. При ближайшем рассмотрении становится видно, что корпус отделан не деревянным шпоном, а синтетическим и площадки-подставки сделаны не из черного мрамора, а из пластмассы.

Сателлиты двухполосные, с несъемным грилем, кабель прикреплен к ним намертво. Сабвуфер оснащен линейным входом и выходами на колонки. На передней панели есть регулятор громкости уровня высоких и низких частот. Регуляторы очень гладкие, и поэтому их не так удобно крутить.

Звучание — ни шатко, ни валко. Сателлиты работают хорошо, но общую картину портит сабвуфер. По какой-то причине он воспроизводит нижнюю середину, из-за чего возникает эффект бубнения, а при увеличе-

нии громкости — и хрип. Высокие частоты подчеркнуты, и это позволяет им ярко воспроизводить джазовые и классические композиции. AVE Trio 40 Home неплохо справится с задачей озвучивания саундтреков и современных игр. Средняя стоимость — \$50.

AVE Trio 90 Classic



AVE Trio 90 Classic укомплектован самыми большими сателлитами с тремя динамиками.

Когда смотришь на AVE Trio 90 Classic, сразу возникают ассоциации с большими напольными системами — сказываются схожие пропорции.

Сателлиты отличаются тем, что средние частоты у них воспроизводят два одинаковых динамика. В качестве твиттера используется простой динамик, однако со своей задачей он справляется. Корпус изготовлен из тонкого дерева — он «играет». С креплением гриля производитель перемудрил — его трудно снять так, чтобы из рамок не выскочили штырьки. Провод в колонке вмонтирован жестко.

В комплект поставки входит беспроводной пульт ДУ. Это явный плюс, ведь больше никто из конкурентов об этом не позаботился. С его помощью можно управлять всеми функциями акустики. Еще одной особенностью стало наличие трех входов и селектора. Это тоже эксклюзивная фишка в нашем тесте, которая позволит подключить к системе дополнительные источники звука.

У большого сабвуфера на передней панели есть не только все необходимые регуляторы, но и дисплей, на котором отображается общий уровень громкости (отдельно для сателлитов и для сабвуфера). Управление пара-

метрами осуществляется цифровыми регуляторами. Сабвуфер воспроизводит только самые низкие частоты, поэтому создается ощущение, что он не работает, но это только до первого взрыва. Большой динамик справляется со своей задачей прекрасно.

Общее звучание системы не впечатлило, а максимальная мощность оказалась не столь высокой.

AVE Trio 90 Classic подойдет тем, кому нужен беспроводной пульт управления и возможность подключать дополнительные источники звука.

Средняя стоимость — \$80.

Creative I-Trigue 3600



Creative I-Trigue 3600 оснащен титановыми микродинамиками!

Из всех «пациентов» этого тестирования Creative I-Trigue 3600 имеет самую богатую комплектацию. Если у конкурентов есть только один, максимум два соединительных шнура, то у этой акустики в коробке можно найти гораздо больше интересного, а именно: переходник jack-тюльпан, переходник 3,5 jack на 2,5 jack и два провода тюльпан-тюльпан. I-Trigue 3600 питается не от встроенного блока питания, а от внешнего — традиционное решение компании.

Сателлиты выполнены в оригинальном стиле, как будто три бочонка поставили один на другой. Внутри каждого из них установлен динамик с титановой мембраной.

Сабвуфер большой, особенно если сравнивать с сателлитами. Передняя панель с фа-

Глоссарий

Тип акустического оформления

Закрытый ящик — корпус колонки представляет собой ящик определенного объема, воздушный объем которого не контактирует с окружающей средой. Такое оформление позволяет получить более мягкое звучание и меньшие габариты, но снижает КПД динамика и увеличивает нагрузки на диффузор.

Ящик с фазоинвертором — ящик, в котором прорезано отверстие и в него вставлена труба определенной длины и диаметра. Такое акустическое оформление увеличивает КПД динамика, но при неудачном подборе компонентов может привести к искажениям.

Брандпас — смесь закрытого ящика и фазоинверторной схемы. Задняя часть динамика нагружается закрытым ящиком, а передняя оснащается еще одним ящиком с фазоинвертором. Сочетает в себе достоинства обеих систем, но более сложна в производстве и проектировании.

Количество полос в акустике

Однополосная акустика — когда в колонке установлен только один динамик. Он называется широкополосным. Это не самый удачный вариант для построения акустики, потому как высокие, так и низкие частоты такой динамик воспроизводит плохо.

Двухполосная акустика — в такой колонке используются две динамические головки. Одна из них для высоких частот, другая — для средних и низких. Между динамиками устанавливаются специальные фильтры, которые отсекают определенную частоту для каждого динамика. Такая схема больше всего подходит для построения комплектов акустики 2.1.

Твиттер — высокочастотный динамик.

Гриль — декоративная защитная решетка, устанавливаемая сверху динамиков. Она изготавливается из рамки и специальной акустически прозрачной ткани либо целиком из металла или пластика.

зоинвертором смотрится симпатично, управление параметрами системы доступно только с проводного пульта ДУ. На нем есть регулятор уровня басов и общей громкости.

Сателлиты звучат солидно — даже не верится, что такие маленькие колонки могут так хорошо передавать средние частоты, да и с высокими тоже все нормально. Максимальный уровень громкости невелик, но даже на максимуме он не искажается. Стоит Creative I-Trigue 3600 дороговато — \$115. Хотя, если вы готовы платить за стиль и качественные материалы, почему бы и нет?

Defender SPK LX2.1



Defender SPK LX2.1 звучит мощнее, чем выглядит.

Качество отделки **Defender SPK LX2.1** приятно удивило. Фазоинвертор внутри закрыт крупной сеткой, передняя панель закручена винтами с серебристыми головками. Гриль на сателлитах не съемный, но через него видно, что акустика двухполосная.

Сабвуфер этой системы единственный в тесте выполнен по схеме брандпас — динамик целиком расположен внутри, что позволяет получить больший КПД динамика без ущерба качеству звука. Даже на максимальных значениях мощности сабвуфер не хрипит и не бубнит. Сателлиты со своей задачей справляются отлично. Большой среднечастотник качественно воспроизводит свою полосу частот, а на верхах подключается твиттер.

32 bit
Motherboard



MSI
64 bit
Motherboard



Dual Core

Король 64-битных
двухъядерных платформ

MSI 64 NOW!
King of the 64bit Dual-Core Platform!

945P Neo Platinum



- Поддерживает двухъядерные процессоры Intel с архитектурой 64-бит.
- Использует технологию "DTS connect", обеспечивающую 7.1-канальное аудио.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000 с интерфейсом PCI-E.
- Реализует технологию Динамического Оверклокинга 3-го поколения DOT3.

915P Neo2-F



- Поддерживаются процессоры Intel Pentium4 серий 5XX, 6XX (EM64T) и Celeron D серии 3XX в корпусе LGA775.
- Поддерживается память DDR2 400/533 объемом до 4ГБ.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000
- 7.1-канальное аудио

K8N SLI-F



- Поддерживает процессоры AMD Athlon 64/FX/X2 с двухъядерной архитектурой.
- Два разъема расширения PCI-E x16 с поддержкой технологии SLI.
- SATA2 RAID (с ПО NV RAID), поддерживающий режимы RAID 0, 1, 0+1, JBOD.
- 7.1-канальное аудио, совместимое с AC'97 v2.3.
- Интерфейс IEEE1394.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Все вышеперечисленные функции опциональны для всех изделий MSI.
MSI — зарегистрированная торговая марка компании Micro-Star Int'l Co., Ltd.
Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления.
Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.
Любые конфигурации, отличные от оригинальных, не гарантированы.

За дополнительной информацией обращайтесь
на www.microstar.ru

Из органов управления у комплекта есть регулятор громкости, высоких и низких частот и стереобаланса. Кнопка включения находится на передней панели, а горящий синий светодиод говорит нам о том, что колонки включены.

Звучание сбалансированное и качественное — одно из лучших в тесте. Фактически это полноценный вариант двухполосной акустики, дополненной достойным сабвуфером. При своей весьма умеренной цене в \$40 комплект дает нам максимум хорошего звука.

Средняя стоимость — \$40.

Defender SPK G2.1



Defender SPK G2.1 — оптимальный выбор за реальные деньги.

Дизайн акустики Defender SPK G2.1 выдержан в классическом стиле. Корпуса сателлитов со скошенными передними панелями оживляют внешний облик комплекта. Скошенные панели — не только свободный полет дизайнерской мысли, но и эффективный способ улучшить качество звука. Благодаря этому значительно уменьшается шанс возникновения «стоячей» волны.

Сателлиты выполнены по схеме «закрытый ящик». В колонках применены динамики с бумажными диффузорами диаметром семь сантиметров. К сожалению, в них установлен только один широкополосный динамик. Корпус изготовлен из MDF толщиной 12 мм. В качестве подставок используются резиновые кругляши. На корпусе нет разъемов для кабеля (провод прикреплен к колонке) и отверстий для крепления к стене.

Сабвуфер изготовлен из MDF толщиной 15 мм, акустическое оформление «ящик с фазоинвертором». Отверстие фазоинвертора выведено в пол. Динамик с бумажным диффузором диаметром 14 см закрыт металлической сеткой и установлен на передней панели. Большие удобные ручки регулировки уровня саба и громкости расположены на фронтальной панели сабвуфера, а выключатель — сзади.

На задней панели есть лишь линейный вход. Это означает, что к акустике можно одновременно подключить только один источник звука.

Звучание хорошее, немного не хватает высоких частот — сказывается однополосная схема сателлитов. Средние частоты хорошо детализованы, а бас мягок и приятен на слух. Сабвуфер умеет погружать слушателя в самые зубодробильные сцены и при этом не хрипит и не бубнит — сказывается использование качественных фильтров. Этот комплект можно смело рекомендовать геймерам.

Средняя стоимость — \$75.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Название модели	Мощность сателлитов	Мощность сабвуфера	Размер сателлитов	Размер сабвуфера	Цена
AVE Trio 40 Home	10 Вт	20 Вт	25x9x12 мм	29x13,7x27 мм	\$50
AVE Trio 90 Classic	10 Вт	50 Вт	31x12x11 мм	35x20x36 мм	\$80
Creative I-Trigue 3600	8,5 Вт	24 Вт	6,1x8,8x16,3 см	18x26,8x31 см	\$115
Defender SPK LX2.1	10 Вт	20 Вт	205x12x12 мм	17x27x28 мм	\$40
Defender SPK G2.1	5 Вт	20 Вт	164x12x12 мм	28x28x25 мм	\$75
Logitech X-230	6 Вт	20 Вт	20x12x7 мм	22x15x23 мм	\$50
Logitech Z3e	8,5 Вт	23 Вт	197x95x79 мм	22x22x23 мм	\$120
Microlab A-6331	9 Вт	28 Вт	15x12x20 мм	24x22x22 мм	\$50
Microlab A-6351	8 Вт	24 Вт	10x10x10 мм	23x23x26 мм	\$65
OZAKI DT555	9 Вт	30 Вт	6x24x8 мм	16x24x29 мм	\$120
JetBalance JB-465	15 Вт	30 Вт	10x16x11 см	23x34x33 см	\$125

Logitech X-230



Основные регулировки Logitech X-230 находятся на сателлите.

Сабвуфер из комплекта Logitech X-230 явно создан для того, чтобы стоять под столом. Всею виной один из сателлитов, на который выведены все основные органы управления. На сабвуфере же размещен лишь регулятор уровня басов, а общим уровнем громкости заведует обычная колонка. На ней же расположены и кнопка включения с индикатором и разъем для подключения наушников.

Сателлиты выглядят добротно и стильно. Они обтянуты тонкой полупрозрачной тканью, не скрывая от глаз динамики с пулевидными колпачками, а лишь слегка оттеняя их. В каждом сателлите два маленьких динамика, что автоматически решает проблему высоких частот и одновременно восполняет возможный пробел в среднем диапазоне.

Серебристый металлический гриль и красивая накладка с лейблом производителя на сабвуфере смотрятся симпатично.

Звучание Logitech X-230 сбалансировано и приятно на слух. Ощутимых провалов нет, но иногда хотелось поднять уровень высоких частот — для большей яркости звучания. Но регулятор высоких частот отсутствует как класс. Сабвуфер не бубнит и не бухает, но опять-таки не хватает громкости. Небольшая стоимость комплекта делает его конкурентоспособным на фоне одноклассников.

Средняя стоимость — \$50.

Logitech Z3e



В сателлитах Logitech Z3e используются оригинальные динамики.

Акустика Logitech Z3e, выполненная в стиле hi-tech, моментально подкупает своей простотой и элегантностью. Большое количество металла, а не крашеного пластика, пулевидные сердечники динамиков, большой вес сателлитов и сабвуфера — сразу создается впечатление солидности и мощи. Все это можно увидеть, если снять гриль с сателлитов. Подставки цельнометаллические и тяжелые, такое решение эффективно гасит вибрации.

Интересно, что фазоинвертор сателлитов находится над динамиком. При дальнейшем рассмотрении стало понятно, что он декоративный. Применяется интересный тип динамика: в том месте, где у обычных динамиков стоит круглый колпачок, у него просто дырка. Внутри вставлен пулевидный неподвижный элемент, диффузор свободно перемещается относительно этого элемента. Диаметр бумажного диффузора составляет 48 мм. Однако, учитывая то, что его центральная часть неподвижна, эффективная площадь динамика меньше.

Усилитель расположен внутри корпуса сабвуфера, подключение сателлитов производится через единый разъем. На задней панели саба в итоге практически не остается выходов — один коммутационный разъем и сетевой. При повреждении этого кабеля будет проблематично найти ему замену. Проводной пульт ДУ имеет кнопку включения с индикатором питания, регулятор общей громкости и выход на наушники.

Сабвуфер, который является центром системы, претендует на место на столе, нежели под столом. Комплект не поразил глубиной басов, средние частоты были не очень внятные, хотя общее качество звучания очень хорошее.

Средняя стоимость — \$120.

Microlab A-6331



Microlab A-6331 — воплощение классического дизайна.

Внешний вид Microlab A-6331 консервативнее некуда: острые углы, темный цвет шпона, динамики с незакрытыми монтажными проушинами. Пожалуй, только серебристый гриль напоминает о том, что колонки выпущены в XXI веке. Если его снять, взору предстанет единственный динамик с желтым диффузором и черным колпачком. Сам диффузор сделан из полимера, а вот колпачок спрессован из волокнистой структуры.

Усилитель собран в отдельном блоке, на котором есть регуляторы баса и высоких частот, громкости и кнопка включения. Ручка громкости подсвечена голубой подсветкой. На задней панели находятся разъемы для подключения сателлитов и сабвуфера, а также линейный вход. Благодаря тому, что все выполнено на разъемах, есть возможность подключать кабели большей длины.

Порт фазоинвертора у сабвуфера находится сбоку, а диффузор динамика выведен на переднюю панель и закрыт грилем. Он съемный — так же, как и на сателлитах. Динамик бумажный, а в качестве колпачка в нем используется большая круглая шайба, наклеенная прямо на диффузор. Такая конструкция увеличивает массу диффузора, делая его более инертным. При незначительном снижении чувствительности достигается устойчивость к внутренним резонансам.

Звучание системы порадовало. Акустические инструменты проигрывались эмоционально. Этот комплект лучше всего подойдет тем, кто любит слушать музыку на компьютере. С энергичными композициями комплект тоже справился на ура. А вот в играх Microlab A-6331 показал себя средне: применение больших однополосных сателлитов привело к завалу высоких частот.

Средняя стоимость — \$50.

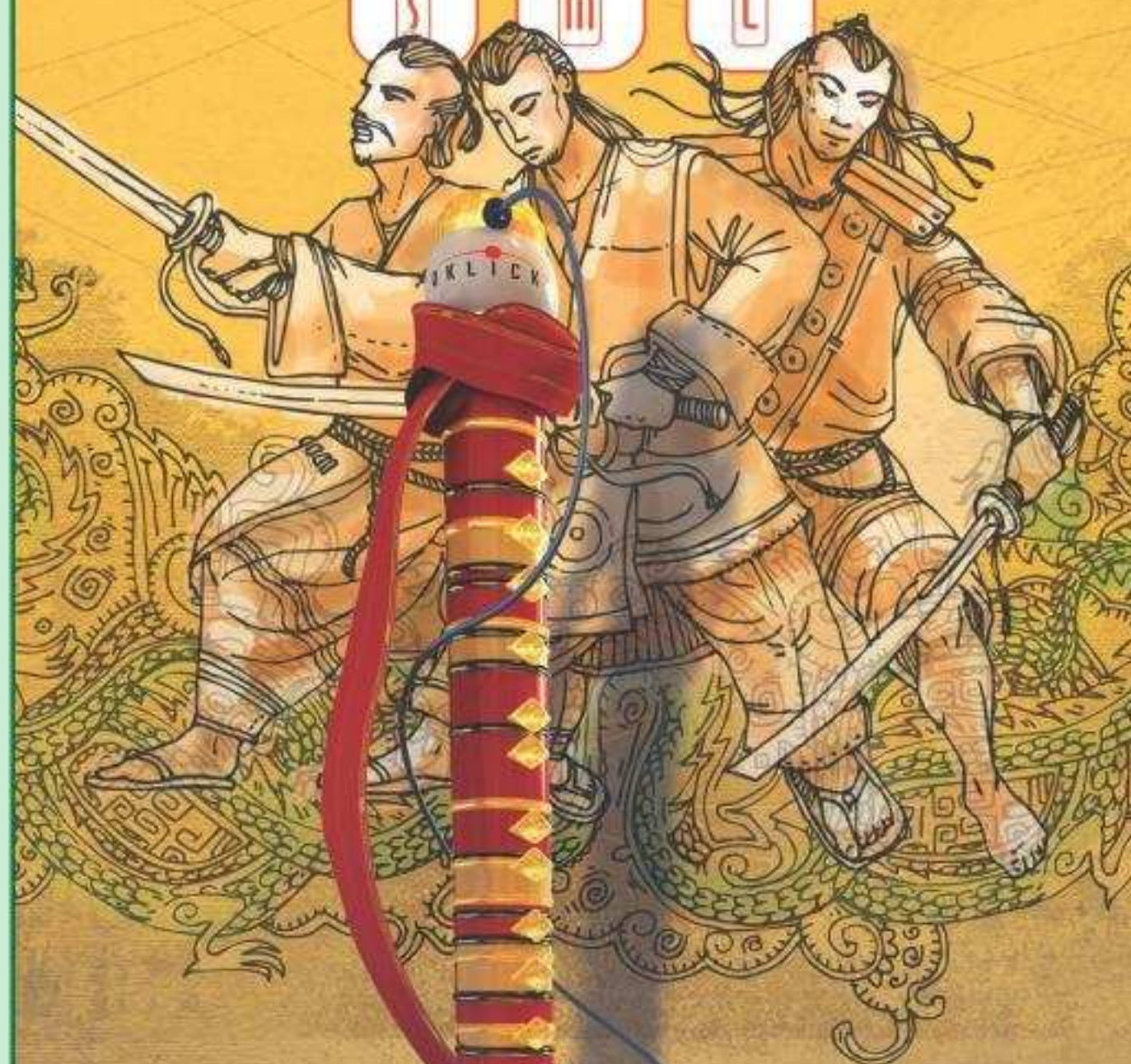
Microlab A-6351

Самым уникальным дизайном в нашем тесте обладает набор **Microlab A-6351**. Они полностью прозрачные — биоформы и технологическая начинка в одном флаконе. Особенно эффектно смо-



Microlab A-6351 наделен весьма необычным дизайном.

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ



Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки.

Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard



oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK

трится сабвуфер. Такой подход обязательно понравится любителям моддинга (можно, например, сделать неоновую подсветку).

Сателлиты выполнены в виде прозрачных шариков с тремя отверстиями, под которыми прячется динамик с белым диффузором и черным подвесом. Маленькая площадка с резинкой не позволит сателлиту кататься по столу.

Сабвуфер напоминает яйцо, динамик в нем расположен внутри и обращен диффузором вниз. Со стороны дна есть прозрачный гриль с крупными отверстиями, выход фазоинвертора находится сверху. Ножки из очень мягкой резины надежно удерживают сабвуфер. Внутри саба объем разделен на две секции, которые связываются между собой четырьмя круглыми отверстиями в соединительной стенке.

Блок усилителя вынесен в отдельное устройство с регуляторами громкости баса, высоких частот и включателем. Сзади расположены разъемы для подключения сателлитов и сабвуфера, а также линейный вход.

Звучание Microlab A-6351 соответствует современным требованиям к подобной аппаратуре. Сабвуфер не хрипит даже на максимальном уровне громкости, сателлиты обладают сильной направленностью. Это, скорее всего, связано с тем, что функцию гриля выполняет сам корпус колонки. При этом их нельзя повернуть на пользователя — за уникальный дизайн нужно расплачиваться. Благодаря удачному подбору динамиков акустика не имеет ощутимого окрашивания звука, но и правильной передачей звука комплект не блещет — звучание ватное. От этого эффекта можно избавиться, увеличив уровень высоких частот.

Средняя стоимость — \$65.

OZAKI DT555



OZAKI DT555 отлично подойдет владельцам ноутбуков.

OZAKI DT555 — устройство полностью беспроводное. Связь между акустикой и компьютером осуществляется по радио. В комплект поставки входит USB-брелок, который подключается к компьютеру, и после автоматической установки драйверов появляется новая звуковая карта. На брелоке и на корпусе сабвуфера есть кнопка смены канала, в случае если один из них будет зашумлен. Нарекание к брелоку только одно: колпачок от него не фиксиру-

ется на обратной стороне, и его можно потерять. У набора предусмотрен линейный вход, так что вы всегда сможете подключить акустику к компьютеру напрямую.

Сателлиты сделаны из простенького пластика. Их форма достаточно оригинальна, подставка выполнена как единое целое с акустикой и не имеет резиновых подушек. Если на столе не идеальная чистота, то в скором времени появятся царапины. Два динамика — твиттер и среднечастотник — спрятаны в корпусе без фазоинвертора. Это вполне обоснованно, потому что размеры динамиков минимальны.

Деревянный сабвуфер изготовлен в классическом стиле. На декоративной передней панели находится порт фазоинвертора. В комплект системы входит проводной пульт управления, на котором есть кнопка включения, регулятор громкости и баса.

При включении слышен щелчок. Сабвуфер воспроизводит не только бас, но и нижние средние частоты — такая универсальность принесла в жертву глубину баса. Его не хватает, а при максимальных значениях громкости слышны искажения звука. OZAKI DT555 подойдет владельцам ноутбуков, которые не любят возиться с проводами.

Средняя стоимость — \$120.

JetBalance JB-465

JetBalance JB-465 — самый мощный представитель акустических 2.1-систем. Особенностью набора являются двухполосные сателлиты, проводной пульт управления и большой деревянный сабвуфер с возможностью регулировки частоты среза сабвуфера (изменение верхней максимальной частоты). Система как будто пришла к нам из XX века, тогда производители акустики использовали этот тип оформления.

Металлические решетки на сателлитах несъемные, они скрывают две динамические головки. Диффузор среднечастотной головки составляет 7 сантиметров и изготовлен из бумаги. Диффузор твиттера сделан из ткани и закрыт фазовыравнивающим колпачком. Внутри головки размещен фильтр, а оставшаяся полость забита наполнителем. Сателлиты подключаются с помощью пружинных зажимов. Это несомненный плюс — пользователь сам волен выбирать длину соединительных проводов.

Акустическим оформлением сабвуфера является схема с фазоинвертором. Диффузор НЧ-динамика выведен на нижнюю панель, в пол также выведены порты двух одинаковых фазоинверторов. Панель коммутации расположена на задней стороне сабвуфера и включает в себя пружинные зажимы, линейный вход, регулятор частоты



JetBalance JB 465 обладает самым правильным звуком.

ты среза и разъем для подключения пульта управления. Для удобства пользования к пульту прилагаются две липучки, с их помощью его можно поместить на вертикальной поверхности. С пульта можно управлять общей громкостью сабвуфера, есть кнопки режимов Stand by и 3D. Последняя функция особенно подойдет для игр, но при прослушивании музыки ее лучше отключать.

Звучание JetBalance JB-465 не вызывает нареканий (в рамках своего класса). Благодаря тому, что сателлиты двухполосные, высокие частоты хорошо насыщены, но им не хватает четкости и детальности. Сабвуфер звучит правильно — он лишь добавляет глубины звуку.

Средняя стоимость — \$125.

Заключение

Все комплекты справились с задачей насыщения пространства звуком вокруг компьютера, но каждый по-своему. Качеством звука порадовал комплект JB-465 от JetBalance, но и цена на него высока. Хорошо себя показали акустические системы компании Defender, особенно хочется отметить SPK G2.1. Logitech X-230 понравился нетривиальной конструкцией сателлитов и приличным звуком.

AVE Trio 90 Classic способен удивить функциональной насыщенностью, а OZAKI DT555 — беспроводной работой. В плане дизайна всех обошла футуристическая акустика Microlab A-6351, хотя Creative I-Trigue 3600 в этом плане не сильно отстает.

Благодарим следующие компании:
AVE (www.ave.ru) — AVE Trio 40 Home, AVE Trio 90 Classic;
Ergodata (www.ergodata.ru) — OZAKI DT555;
 российское представительство **Logitech** (www.logitech.ru) — Logitech X-230, Logitech Z3e;
Merlion (www.merlion.ru) — JetBalance JB-465;
NEVADA (www.nevada.ru) — Microlab A-6331, Microlab A-6351;
RSI (www.rsi.ru) — Creative I-Trigue 3600;
Tortrade (www.tortrade.ru) — Defender SPK LX2.1, Defender SPK G2.1.

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий
в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил \$16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

Since its listing in 1991, the company has grown significantly in terms of revenues and profit. It now has a market capitalization of over \$6 billion USD.

Foxconn is the registered trade name for Hon Hai Precision Industry Co., Ltd. ("Foxconn") is the global leader in providing mechanical solutions. It is the largest manufacturer of connectors for use in PCs in Taiwan and a leading manufacturer of connectors and cable assemblies in the world. The company also manufactures enclosures primarily for desktop PCs and PC servers.

MOTHERBOARDS



Foxconn 955X7AA

- Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;
- FSB 1066 / 800 MHz;
- Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;
- P-ATA x 3, S-ATAII x 4, S-ATA x 4;
- PCIe x16, 3 x PCIe x1;
- 7.1 channel, HAD;
- Dual Broadcom GbE LAN;
- IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);
- до 8 портов USB 2.0



Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs;
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x16, 1 x PCIe x1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.



WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU;
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES 'n' COOLERS

TH-202 "Diabolic"



TLA-624



TW-082



TS-001



TPS-230



CMI-30 CMAK81CN



Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮЖК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатин: КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прага - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Степ - (3822) 554-554; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.

ASBIS ASBIS
www.asbis.ru

Dina Victoria
www.dvcomp.ru

merlion MERLION
www.merlion.ru

Тринити Лоджик
www.tl-c.ru

ЗАПИСАТЬ ВСЕ!

Тестирование пишущих DVD±R/RW-приводов

Александр Горин

Цены на универсальные пишущие приводы уже давно опустились ниже психологического уровня в \$100 и теперь эти устройства стали устанавливать не только в системы класса hi-end, но и в бюджетные. Да и возможностью записи двухслойных дисков (DL — **Double Layer**) уже никого не удивишь.

Не так давно шла война форматов («плюс» и «минус») и производители приводов заставляли нас выбирать, какой тип носителя поддерживать. При этом ясности с перспективами развития и сроками жизни форматов не было. Все это мешало становлению форматов, однако некоторое время назад холодная война закончилась и разрешилась она удачно для нас, пользователей. Теперь можно спокойно покупать любой привод, ведь все они как один поддерживают оба формата **DVD**!

При этом производители постоянно выпускают все более скоростные модели, а вот компании-разработчики болванок явно не успевают — очень сложно найти быстрые **DVD±RW**-диски со скоростью записи более **4x**.

Цыплят по осени считают

Наше внимание будет нацелено на конкретные носители и то, как с ними будут работать приводы. В результате многочисленных тестов стало понятно, что практически у каж-

дого привода есть своя специфика: одни быстрее пишут **DVD+R**, другие показали выдающиеся показатели при записи **DVD+R DL** и так далее. Однако есть и те, которые по общей сумме показателей стали победителями...

ASUS DRW-1608P

ASUS DRW-1608P мы получили в коробочной версии. Так что кроме самого привода в виде бонуса мы получили еще аудиокабель для соединения со звуковой картой, монтажные винты, **IDE**-шлейф и скобу для аварийного извлечения диска. Кроме этого есть еще программы для записи дисков **Nero Burning Rom** версии 6 и **Roxio Easy CD Creator** — программа для оформления дисков и коробок. У привода нет выхода для наушников и регулировки звука, сам трей заметно выпирает над передней панелью. Это стоит учитывать при выборе, так как не на каждом корпусе он будет одинаково хорошо смотреться.

Заявленные скоростные характеристики привода хороши. Например, двухслойные болванки он может писать со скоростью **6x**, а **DVD±RW** — на скорости **8x**, правда, это скорее теоретическая возможность, нежели практическая, потому как найти диски, которые поддерживали бы такие скорости, прак-

Как мы тестировали

Для тестирования приводов мы использовали **Nero CD-DVD Speed 4.01**. Данная программа позволяет оценить все скоростные характеристики привода, при этом тест не является синтетическим — на диск реально пишутся файлы.

Verbatim®

Для наших тестов мы использовали носители от компании **Verbatim** — **CD-R** (52x), **CD-RW** (32x), **DVD+R** (16x), **DVD+R DL** (2,4x), **DVD+RW** (4x), **DVD-R** (16x), **DVD-RW** (4x). Несмотря на то, что **DVD+R DL** официально поддерживает скорость записи 2,4x, это не стало ограничением для многих приводов и они записывали диск куда быстрее! Для тестов на чтение мы использовали обычный диск **The Elder Scrolls III: Morrowind** от 1С, «**Xenus: Точка кипения**» от «Руссобит-М» на DVD и двухслойный DVD-видео «**Жаркое Лето: Уроки 1-6**».



ASUS DRW-1608P быстрее всех прочел двухслойный **DVD**.

BenQ DW1640 — привод, который старается писать очень быстро.

Битва форматов

CD-R — такие болванки продаются чуть ли не вместе с пирожками в булочной. Это обычные однократно записываемые диски объемом до 700 Мбайт. На данный момент скорость записи и чтения этого носителя достигла 52x. Дальнейшее увеличение скорости не планируется.

CD-RW — перезаписываемый диск объемом до 700 Мбайт. Обычно количество циклов перезаписи равно 1000. Диски бывают трех разновидностей: обычные, со скоростью записи от 1x до 4x, **HiSpeed** — 8x до 12x и **UltraSpeed** — 16x до 32x. Этот тип носителя может не читаться в старых CD-приводах.

DVD-R — самый первый стандарт записи DVD. Основным преимуществом этого типа носителей можно считать хорошую совместимость с DVD-приводами. Записав на компьютере этот диск, вы можете быть уверены, что его прочтает даже самый старый бытовой плеер. Диски 4,7 Гбайт появились не сразу, поначалу их емкость была равна 3,95 Гбайт.

DVD-RW — перезаписываемый формат DVD-диска. Позволяет перезаписывать информацию до 1000 раз. Особенностью формата является малая совместимость со старыми плеерами.

DVD+R — однократно записываемый диск. В отличие от DVD-R, двухслойные диски уже появились и всюду продаются. Их объем составляет все 8,5 Гбайт!

DVD+RW — многократно перезаписываемый диск, и что самое удивительное — появился он раньше DVD+R.

DVD-RAM — стандарт был разработан в далеком 1998 году. Первоначально появились диски объемом 2,6 Гбайт, а теперь достигли отметки 9,4 Гбайт. Первоначально болванки выпускались в защитном картридже, теперь доступны и «обнаженные» диски. Основное использование этих носителей пришлось на сектор бытовых видеорекордеров.

тически невозможно. Жаль, что такого диска не нашлось в коробке. Кроме этого DRW-1608P может похвастаться защитой от опустошения привода **FlextraLink** и технологией **FlextraSpeed**, которая обеспечивает оптимальное качество записи.

По ходу тестов DRW-1608P показал достойные результаты при чтении дисков, особенно двухслойного DVD-видео. Стоит отметить, что двухслойный DVD+R-привод записал на достойной средней скорости 5,83x. Переход на второй слой сопровождался резким снижением скорости, что, в общем, нормально. А вот CD-болванку привод записал медленнее всех... В целом представитель от ASUS показывает средние результаты в тестах.

ASUS DRW-1608P оставил хорошее впечатление. Если вам не слишком важна скорость записи обычных CD-дисков и вас не отпугнет высокая цена коробочной версии, то этот привод что надо.

BenQ DW1640

Модель **DW1640** от **BenQ** нас сразу же удивила — все в ней как-то по-своему. Даже лейбл находится не сверху, а снизу. А сверху, там, где у всех красуется наклейка, у привода прозрачное окошко, через которое виден прижимной магнит и то, как вращается ось шпинделя. Видимо, разработчики из BenQ этим хитрым ходом решили позаботиться о любителях моддинга. К плюсам DW1640 стоит отнести двойную систему охлаждения — даже на корпусе есть вентиляционные отверстия, при этом транспорт и оптика находятся в закрытом коробе.

Все записываемые диски DW1640 писал со значительными скачками скорости, что связано с тем, что он использует фирменную технологию **WPOC II (Walking Optimal Power Control II)**, которая призвана обеспечить максимальное качество записи. Привод молниеносно прочитал обычный CD-диск и двухслойный DVD-видео. По всем по-

казателям модель от BenQ смотрится очень сильно, из рекордов также стоит отметить самую быструю скорость записи двухслойных DVD+R-дисков — 7,43x. Время поиска как для обычных CD-, так и для DVD-дисков оказалось очень низким.

BenQ DW1640 является универсальным приводом с хорошими показателями и адекватной ценой. Забота инженеров о системе охлаждения — только плюс. К тому же, скачав прошивку с сайта-производителя, вы можете «научить» его записывать и двухслойные DVD-R!

LG GSA-4163B

LG GSA-4163B особенно интересен тем, что он единственный из всех присутствовавших в нашем тесте умеет общаться с **DVD-RAM**. Для обычного игромана эта возможность скорее всего так и останется невостребованной. Однако, если вы занимаетесь любительской фотосъемкой и у вас есть бытовой DVD-плеер или видеорекордер, все меняется. Эти устройства часто поддерживают именно DVD-RAM, а значит, перед вами откроется возможность работы с видео через удобный и привычный компьютерный интерфейс.

С чтением дисков GSA-4163B справился неплохо, разве что двухслойный DVD-видео прочитал медленнее всех. Время поиска как для CD, так и для DVD далеки от рекордных, зато привод одинаково быстро записал DVD-R и DVD+R — шустрее всех! Любопытно отметить еще и тот факт, что питомец инженеров LG практически на максимальной для себя скорости записал CD-RW. Ситуацию с DVD+RW и DVD-RW комментировать мы особо не будем: диски поддерживают лишь 4x-скорость и все приводы показали примерно одинаковые показатели.

У LG GSA-4163B есть явные плюсы и явные минусы. К первым относятся умение работать с форматом DVD-RAM и высокая скорость записи DVD-R и DVD+R. К минусам — низкая скорость записи CD-RW и DVD+R DL. С другой стороны, за \$45, а именно столько стоит эта модель, вы не найдете универсальный привод, который умеет читать и записывать все форматы DVD-дисков.



LG GSA-4163B умеет записывать даже DVD-RAM!

Lite-On SOHW-1693S умеет писать и DVD-R DL.

Технические характеристики

Модель	Скорость чтения		Время поиска		Скорость записи								Объем буфера	Размеры (ШхВхД мм)	Вес (кг)	Тип поставки	Цена
	CD	DVD	CD	DVD	CD-R	CD-RW	DVD+R	DVD+R DL	DVD+RW	DVD-R	DVD-RW						
ASUS DRW-1608P	40	16	120 мс	130 мс	40	24	16	6	8	16	6		2 Мбайт	148x42,3x180 мм	1,00	Retail	\$58
BenQ DW1640	48	16	120 мс	120 мс	48	32	16	6	8	16	6		2 Мбайт	146x42x178 мм	0,82	OEM	\$48
LG GSA-4163B	40	16	125 мс	145 мс	40	24	16	4	8	16	6		2 Мбайт	145x41,3x184,6 мм	0,92	OEM	\$45
Lite-On SOHW-1693S	48	16	160 мс	160 мс	48	24	16	4	8	16	6		2 Мбайт	145x41,3x170 мм	0,90	OEM	\$48
NEC ND-3540A	48	16	120 мс	140 мс	48	32	16	8	8	16	6		2 Мбайт	148x42x190 мм	0,90	OEM	\$48
Samsung TS-H552U	48	16	110 мс	130 мс	40	32	16	5	4	12	4		2 Мбайт	148,2x42x184	0,76	OEM	\$42
Sony DW-Q28A	48	16	160 мс	160 мс	48	24	16	4	8	16	6		2 Мбайт	145x41,3x170 мм	0,84	OEM	\$46
TEAC DV-516GB	48	16	160 мс	160 мс	48	32	16	4	8	16	6		2 Мбайт	148,4x42,8x170 мм	1,10	OEM	\$52

Lite-On SOHW-1693S

Lite-On SOHW-1693S удивил нас комплектом поставки. Сейчас у многих пользователей стоят не привычные безликие корпуса белого цвета, а более яркие и интересные — черного, серого и других цветов. Так вот, хотя мы и получили OEM-версию, в упаковке с приводом мы обнаружили две съемные панели! На самом приводе стоит обычная белая панель, которую можно заменить без разборки привода на черную или серебристую. В модели от Lite-On применяется целый букет собственных технологий, включая **SMART-BURN** (защита от опустошения буфера), **SMART-X** (обеспечивает максимально возможную скорость граббинга) и **VAS** (минимизирует вибрацию и шум). На передней модели у SOHW-1693S есть выход на наушники и регулятор громкости.

Заявленные характеристики выглядят довольно блекло по сравнению с некоторыми моделями, которые приняли участие в тестах. Однако это ему не помешало довольно быстро расправиться с чтением разнообразных дисков и записью CD-R, DVD-R и DVD+R.

Lite-On SOHW-1693S — классический привод, который, может, и не блещет, зато он один из немногих, который умеет писать и DVD-R DL. К особенностям модели стоит добавить и то, что она укороченная, ее длина составляет всего 17 см, что понравится владельцам **MicroATX**-корпусов.

Как пишем?

За время эволюции пишущих дисководов развилось несколько технологий записи. Они призваны обеспечить читаемость диска, после того, как разные участки диска записывались с разной скоростью.

CLV — этот принцип записи применим к перезаписываемым дискам. При такой записи скорость записи информации плавно растет от начала диска и до его конца.

Z-CLV — этот тип записи точно так же нацелен на перезаписываемые диски, только при записи скорость изменяется скачкообразно. Например, начинается запись на 4x, потом перескакивает на 8x, потом на 16x — и так до достижения максимальной скорости.

CAV — при этом типе записи скорость растет плавно. Он применим к однократно записываемым дискам.

P-CAV — тип записи, работающий на однократно записываемых дисках. Скорость увеличивается скачками.

Если изучить графики записи разных приводов, то становится понятно, что производители совмещают эти два разных типа записи.

NEC ND-3540A

NEC ND-3540A стал продолжателем удачной линейки приводов **35xx**-серии. Дизайн передней панели дисковода выполнен в традиционном стиле — кнопка выброса и лампочка-индикатор, логотипы поддерживаемых форматов рельефные.

Время поиска для CD и DVD средние, с чтением дисков никаких проблем у ND-3540A не было, а запись CD-R и CD-RW он провел на высокой скорости, а DVD-RW и DVD+RW — на рекордной для наших тестов. Двухслойный DVD+R он прожег на средней скорости

6,57x, уступив лишь BenQ. Любопытно, что при переходе на следующий слой скорость снизилась практически до 1x.

Единственным минусом NEC ND-3540A можно назвать некоторую шумность. В целом этот привод можно рекомендовать всем пользователям, особенно учитывая, что он умеет записывать еще и двухслойные DVD-R.

Samsung TS-H552U

Samsung TS-H552U попал к нам в обзор в OEM-варианте. Взглянув на характеристики привода, мы обратили внимание на то, что он



NEC ND-3540A — удачная модель со всех сторон.

Использует перспективные способы записи.

Результаты тестов

Модель	Средняя скорость чтения		Время поиска		Средняя скорость записи							
	CD	DVD	DVD 2 слоя	CD	DVD	CD-R	CD-RW	DVD+R	DVD+R DL	DVD+ RW	DVD-R	DVD-RW
ASUS DRW-1608P	31,18	11,88	9,47	94 мс	102 мс	28,22	22,47	11,64	5,83	4,01	11,58	4,01
BenQ DW1640	36,58	11,91	9,05	99 мс	92 мс	34,58	30,08	11,29	7,43	3,94	11,24	3,92
LG GSA-4163B	30,73	12,16	4,92	107 мс	121 мс	31,28	23,34	12,87	3,99	4,00	12,88	4,00
Lite-On SOHW-1693S	36,48	11,98	6,11	115 мс	106 мс	36,88	15,98	11,94	4,05	4,04	11,95	4,07
NEC ND-3540A	35,75	11,82	5,45	117 мс	111 мс	36,44	29,74	11,81	6,57	4,14	11,78	4,14
Samsung TS-H552U	36,55	11,99	6,33	95 мс	89 мс	34,21	30,13	12,06	5,16	4,00	11,77	4,00
Sony DW-Q28A	29,75	11,94	6,11	116 мс	107 мс	32,21	15,99	11,95	4,05	4,05	11,94	4,08
TEAC DV-516GB	36,44	12,00	6,18	113 мс	102 мс	37,02	16,02	12,00	4,06	4,05	12,07	4,08

единственный в нашем тесте, который способен писать DVD+R DL на скорости **5x**! В остальном все стандартно, разве что DVD+RW и DVD-RW он умеет писать всего лишь на 4x-скорости, а CD-R — на 40x. Эти показатели явно нельзя назвать рекордными. Однако посмотрим на результаты тестов, ведь только они могут определить победителя.

Привод от Samsung шустро прочитал все носители и показал очень низкие времена поиска для CD- и DVD-дисков. С остальным тоже все в порядке — показатели на очень высоком уровне, а CD-RW был записан и вовсе на самой высокой скорости. Запись DVD+R DL прошла даже на чуть большей скорости — на **5,16x**. Привод довольно медленно распознает диски, однако при этом работает феноменально тихо.

По всем показателям Samsung TS-H552U оказался одной из наиболее интересных моделей, а учитывая низкую цену — удачной покупкой.

Sony DW-Q28A

Приводы Sony всегда отличались невысокой ценой, не стал исключением и DW-Q28A. Его серебристая передняя панель смотрится стильно и просто — никаких аудиовыходов и другой мелочи на нем нет. Любопытно, что характеристики привода перекликаются с моделью от Lite-On, разве что только вес у них разный. Удивительно, но результаты тестов также практически совпадают! Это и неудивительно, ведь за основу был взят SOHW-1693S.

DVD-RW-привод записывал одинаково хорошо, но почему-то достаточно долго к этому готовился. Скорость записи DVD+R DL неизменно держалась на отметке 4x и не менялась, при этом переход на второй слой был незаметен и происходил очень быстро.

Выводы по Sony DW-Q28A аналогичны тем, что мы сделали по SOHW-1693S — это стандартный привод, рабочая лошадка на каждый день.

TEAC DV-516GB

TEAC DV-516GB встречает нас функциональной передней панелью. В то время как большинство производителей предпочитают оставлять лишь кнопку выброса и диод, который говорит о состоянии привода, у этой модели есть и аудиовыход, и регулятор громкости.

Приводы TEAC славились своей тихой работой, однако это нельзя сказать о DV-516GB — в работе он довольно шумный. Технические характеристики этой модели хороши, разве что DVD+R DL он умеет писать лишь на скорости 4x. С чтением дисков и временем поиска все хорошо, CD-R он записал аж на **37,02x**, а вот CD-RW всего на **16,02x**. В других тестах никаких провалов не было.

У TEAC DV-516GB есть несколько явных минусов — шумность и медленная запись CD-RW, при этом цена этой модели не самая низкая...

Заключение

По результатам тестов можно уверенно сказать, что все приводы справляются со своими задачами — только одни делают это лучше, а другие хуже. Прекрасно себя показал Samsung TS-H552U, особенно учитывая его низкую цену — самую низкую в обзоре. Приятно удивил BenQ DW1640, у которого нет явных минусов, зато есть сплошные плюсы: высокая скорость чтения и записи, продвинутая система охлаждения и невысокая цена. NEC ND-3540A лишь чуть-чуть не дотянул до нашего лидера. Особо внимания заслуживает LG GSA-4163B — главная изюминка этой модели заключается в том, что она понимает не только привычные всем CD- и DVD-диски, но и DVD-RAM!

На этом позвольте откланяться до следующих тестов оптических приводов, глядишь, скоро подтянется новое поколение с поддержкой Blu-Ray и HD-DVD...

Благодарим следующие компании:

Российское представительство **Samsung** (www.samsung.ru) — Samsung TS-H552U;
ASBIS (www.asbis.ru) — Lite-On SOHW-1693S;
ULTRA Computers (www.ultracomp.ru) — ASUS DRW-1608P, BenQ DW1640, LG GSA-4163B, Sony DW-Q28A, TEAC DV-516GB;
USN Computers (www.usn.ru) — NEC ND-3540A.



Sony DW-Q28A — желанный гость в недорогом компьютере.

TEAC DV-516GB — шумный хорошист.

ОТ КЛОНА ДО АТЛОНА

История успеха компании AMD

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Возможность выбора — великая вещь. Ведь отсутствие альтернативы и здоровой конкуренции всегда ведет к застою и стагнации. И наиболее показательная иллюстрация животворной силы конкуренции в компьютерной индустрии — легендарное противостояние Intel и AMD, которое на все сто заслуживает внимания на страницах этой рубрики. Поскольку обе компании начинали практически в одно и то же время, разбор полетов мы начнем в алфавитном порядке и окунемся для начала в историю AMD — с «древнейших» времен до наших дней.

Маркетинг — всему голова

История фирмы AMD, аббревиатура которой расшифровывается как **Advanced Micro Devices**, началась в далеком 1969 году. До этой знаменательной даты будущий основатель AMD — **Джерри Сандерс** — восемь лет проработал директором по маркетингу в **Fairchild Semiconductor**.

Примечательно, что компания прославилась не столько продукцией, сколько своими воспитанниками, которые по необъяснимым причинам не засиживались в ее офисах, а стройными колоннами уходили в «свободное плавание». Достаточно упомянуть, что такие знаменитости, как **Роберт Нойс**, **Энди Гроув** и **Гордон Мур**, которые в 1968 году основали

Intel, также были сотрудниками Fairchild.

Через год после создания Intel примеру бывших коллег последовал и Сандерс. Однако бизнес-концепция, на основе которой он собирался строить свою полупроводниковую империю, в корне отличалась от стратегии Intel. Мур и Гроув были в первую очередь инженерами, поэтому в основном полагались на свой технический гений и уникальные чипы. Другими словами, в Intel делали ставку на новшества и технологический прорыв.

Главный же талант Сандерса заключался в умении продавать. Для наглядной иллюстрации его коммерческого гения вспомним историю с транзистором **1211**, который Fairchild производила для американских военных. Объемы производства были невелики, что, впрочем, с лихвой окупалось наваром — при себестоимости **\$100** компания продавала транзисторы за **\$150**. Самое интересное в этой истории началось в 1963 году, когда федеральная комиссия США по связи приняла постановление, которое обязывало производителей телевизоров включать в конструкцию «ящиков» **UHF**-тюнеры (стандарт радиочастотного вещания). В воздухе запахло миллионами, однако транзистор стоимостью **\$100** на роль массового продукта не подходил. В довершение к этому подсуетились конкуренты в лице **RCA**, выпустившей ламповый аналог — **Nuvistor**. Причем эта лампа стоила чуть больше доллара.

Аналитики Fairchild сразу оценили перспективность рынка тюнеров, а инженеры начали ломать головы над снижением себестоимости транзистора. Для того чтобы не упустить шанс, действовать нужно было быстро, и тогда Сандерс принял решение начать продажи по сниженной цене. Цена на **1211** была установлена та же, что и на лампы **Nuvistor** — на каждом транзисторе Fairchild теряла почти **\$99**. Подобная щедрость позволила всего за 2 года захватить **90%** всего рынка **UHF**-тюнеров. К началу 70-х подросли и инженеры — себестоимость **1211** снизилась в два раза. В итоге смелый маркетинговый ход окупился и принес компании миллионы. Подобную стратегию продаж в убыток Сандерс использовал и в AMD.

Но вернемся в 1969 год. 1 мая Сандерс и еще семеро единомышленников зарегистрировали компанию под названием AMD со скромным уставным капиталом в **\$ 100 000**.



AMD 8086: забавно наблюдать логотип AMD и название Intel в добром соседстве.

Первым офисом будущего электронного гиганта стала квартира одного из основателей. Чуть позже квартира была заменена на более пристойный вариант — офис с двумя кабинетами. В сентябре 1969-го финансы, заработанные на продаже акций, позволили запустить в строй первую фабрику AMD — **Fab1**. Через месяц с нее поступили первые микросхемы.

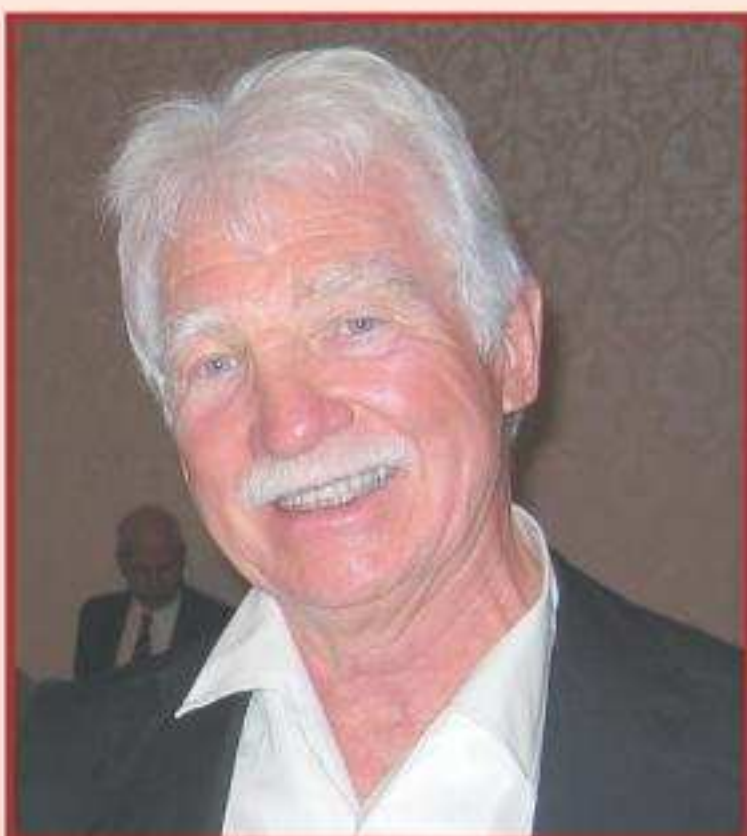
Через год существования штат AMD увеличился до **53** сотрудников, а ассортимент продукции насчитывал **18** чипов. Однако ни одного клиента у компании все еще не было. Несмотря на это, Сандерс продолжал укомплектовывать штат сотрудников, расширять ассортимент и наращивать производство: так в 1973 году была открыта еще одна фабрика в Малайзии. А уже в 1975-м компания закончила год с объемом продаж в **\$26,5** млн.

Примечательно, что за все это время AMD не разработала практически ни одного самостоятельного продукта. Основную долю продаваемых чипов составляли лицензированные и улучшенные разработки других компаний. AMD делала ставку на качество и надежность продукции: все чипы тестировались по военным «нормативам». Подобная щепетильность привлекала не только военных.

Основные усилия на старте AMD направила на производство микросхем памяти и добилась на этом поприще успехов. К концу 70-х AMD крепко стояла на ногах, а руководство искало новые сферы для приложения усилий. Искать долго не пришлось — на дворе как раз начиналась эра массового производства процессоров для персональных компьютеров.

Гонка за лидером

Первым процессором для персоналок, производство которого освоила AMD, стал **Intel 8080** — прародитель семейства **x86**. Собственная версия процессора была разработана специалистами AMD методом обратной инженерии — клон был совместим с ори-



Коммерческий гений Джерри Сандерса во многом определил успех AMD.

гиналом по набору команд, но при этом на 40% быстрее. Впрочем, особо заработать на этой модели не удалось никому. Их опередила немецкая фирма **Zilog** со своим **Z80**, который на голову превосходил своих конкурентов в восьмибитной весовой категории.

Опыт использования обратной инженерии еще не раз использовался AMD, но в начале 1980-х, сразу после выпуска **Intel 8086**, руководство компании избрало менее хлопотный путь — лицензирование. **AMD 8086** был произведен уже по соглашению с Intel, при этом договор о кросс-лицензировании предусматривал обмен технологическими наработками. Надо полагать, что Intel, как и **IBM** в свое время, просто не смогла реально оценить перспективность этого направления либо же недооценила прыть AMD.

Поскольку лицензия распространялась не только на **Intel 8086**, а вообще на все семейство процессоров **x86** вплоть до выпуска **Pentium**, AMD попила у Intel немало крови. Когда **IBM**-совместимые компьютеры стали продаваться миллионами, перспективность рынка процессоров не смог бы заметить разве что слепой. Однако любые попытки Intel ставить AMD палки в колеса наталкивались на договор о кросс-лицензировании или на антимонопольное законодательство США.

Попыткам расторгнуть пресловутый договор также активно мешали военные ведомства. Дело в том, что немалое число чипов как Intel, так и AMD использовалось и используется в различной военной технике. А военные предпочитают, чтобы стратегическую продукцию для их нужд могла производить не одна, а несколько фирм.

В начале 1980-х отношения между компаниями были как минимум дружественными. В 1982-м договор о кросс-лицензировании был даже расширен: Intel предоставила AMD полную документацию по процессорам **80186** и **80286**, а также подтвердила право AMD производить все последующие процессоры семейства **x86**.

Вплоть до 1987 года дела AMD шли в гору: увеличивался капитал, запускались фабрики, расширялся штат. К слову, о фабриках руководство AMD с подачи Сандерса всегда заботилось с утроенной силой, в результате чего атмосфера в компании напоминала семейную. Разумеется, без увольнений не удавалось обходиться, но даже эту процедуру в компании проводили с большой заботой о людях.

Вернемся в 1987-й, когда был выпущен **Intel 80386**. До этого времени основную прибыль AMD получала за счет производства ми-



кросшем памяти. Аналоги **8086** и **80286** от AMD не отличались по производительности от процессоров Intel, а повышенная надежность не была достаточным стимулом для покупателей.

В 1987-м тучи над AMD стали сгущаться — к производству **DRAM**-чипов подключились азиатские производители, которые быстро вытеснили всех остальных производителей и продолжают удерживать пальму первенства до сих пор. AMD была вынуждена задуматься о смене деятельности, и массовое производство совместимых с **386**-м процессоров для этой цели подходило на все сто.

К этому времени Intel поняла, какой золотой жилой является это направление, и отказалась предоставить AMD данные для производства **80386**, хотя это противоречило их соглашению. AMD подала свой первый иск против Intel, настаивая на исполнении договора в судебном порядке. В ответ Intel разорвала договор в одностороннем порядке. Тяжба скорее напоминала клоунаду: сначала суд удовлетворил претензии AMD, но после второй апелляции правой оказалась Intel. Окончательная точка в истории была поставлена лишь в 1991 году, когда правота AMD была окончательно утверждена, а Intel обязали выплатить более \$1 млрд.

В это время инженеры AMD занялись тем же, чем занимались еще в конце 1970-х — обратной инженерией. В 1991-м они начали выпуск клона **Intel 80386** — **Am386** с оригинальной структурой, но с идентичным набором команд. Параллельно AMD начала разработку собственного процессорного микрокода. Дело в том, что AMD имела право на использование микрокода процессоров вплоть до **80286**, а также разрешение на производство **x86**-совместимых процессоров. Однако вопрос о том, имеет ли право AMD копировать микрокод в процессорах старше **80286**, оставался открытым.

Подобная предусмотрительность оказалась не лишней. Так, в 1993-м году Intel нанесла ответный удар, подняв в суде вопрос о законности использования микрокода **80386**, а заодно и **80486** в процессорах AMD. На этот раз суд принял сторону Intel.

Реакция AMD была следующей: производство **Am386** мы уже сворачиваем, а микрокод **Am486** — самостоятельная разработка. Здесь представители AMD покривили душой,

более поздние разбирательства показали, что и в **Am486** без заимствований наработок Intel не обошлось. Впрочем, судебные разбирательства AMD и Intel — неисчерпаемая тема. Нас же больше интересует, чем процессоры AMD отличались от продукции Intel.

Вплоть до **386**-го правильный ответ — ничем, кроме цены. **Am386**, несмотря на некоторые разработки AMD, с системной точки зрения также не отличался от **Intel 80386**, его преимуществом была меньшая цена.

Начиная с **Am486**, AMD уже развернулась по полной за счет надежности своей продукции, которая позволяла ее процессорам работать на повышенных частотах. Именно в это время начали появляться модели процессоров с внутренним множителем частоты (**DX2** и **DX4**), тогда же AMD выпустила свои первые продукты, превосходящие продукцию Intel не только по стоимости, но и по скорости. К примеру, чипы с частотой 80 МГц (**Am486 DX2-80**) и 120 МГц (**Am486 DX4-120**) производила только AMD. У Intel ближайшими аналогами были, соответственно, **80486 DX2-66** и **80486 DX4-100**. Впрочем, Intel постепенно утрачивала интерес к **x86**, полным ходом осваивая производство **Pentium**.

Пока Intel готовила процессорную революцию, AMD начала разработку процессора нового поколения под кодовым названием **K5**, а также продолжала выжимать последние соки из **x86**. Стоит упомянуть о том, что на этом же поприще трудилась компания **Cyrix**, но о ней мы расскажем в другой раз.

Очередной процессор AMD, выпущенный в ноябре 1995-го, был назван **AMD 5x86**. По сути, это был раскошегаренный до предела **486**-й. При этом он умудрялся обгонять **Pentium 75** МГц. С учетом высокой стоимости первых моделей процессоров пятого поколения (к их числу относится не только **Pentium**, но и **K5** от AMD), недорогой и шустрый **AMD 5x86** успешно продавался вплоть до конца 90-х.

Разумеется, заклятые «друзья» — Intel и AMD — еще не раз находили темы для выяснения отношений, но дороги обеих компаний расходились все больше и больше: Intel занялась дальнейшим развитием **Pentium**, а AMD готовила к выпуску свой **K5**. Впрочем, эта тема — уже для следующего номера.

(продолжение следует)



AMD выпускала самые быстрые чипы семейства 486 — с частотой 120 МГц.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

SVEN SPS-860



Перед нами компактный и красивый комплект акустики **SPS-860** от компании **SVEN**. Набор состоит из массивного сабвуфера и пяти сателлитов элегантной вытянутой формы. Корпус саба полностью деревянный, а вот для колонок производители использовали обычный пластик. Цвета внешней отделки — черный и серебристый.

Все основные регулировки осуществляются с пульта дистанционного управления, который идет в комплекте с SPS-860. Система легко подключается как к звуковой карте компьютера, так и бытовому DVD-плееру. И пусть вас не смущает низкая цена — звучит акустика достойно. Хотя система вряд ли заполнит звуком всю комнату, для игр этого будет самое то.

Технические характеристики ● Выходная мощность: 5x10 Вт RMS (сателлиты) + 30 Вт RMS (сабвуфер) ● Диапазон частот: 30—20000 Гц ● Размеры: ● Сателлиты: 92x238x72 мм ● Сабвуфер: 322x335x150 мм ● Вес: 6,95 кг

Что?	акустическая система 5.1
Почему?	приятная цена и добротный комплект поставки
Сколько?	\$93
Где?	www.portos.ru

Razer Diamondback

Многие наверняка слышали о культовых мышках от **Razer**. Инженерам компании принадлежит идея мыши **Viper**, которая и сегодня может стать смертельным оружием в руке игрока-профи. И вот некоторое время назад Razer представила общественности свою новенькую мышку по имени **Diamondback**, но только сейчас начались продажи этого шедевра мышестроения в нашей стране.

Из многочисленной братии компьютерных манипуляторов новинка выделяется передовым сенсором, высоким разрешением и стильным дизайном.

На корпусе грызуна расположены две широкие кнопки и колесико прокрутки. В руке Diamondback лежит как влитая, возможность случайного нажатия сведена к нулю. А вот с парой дополнительных кнопок работать неудобно — при любом нажатии мышь сдвигается с места.

Семейство **Diamondback** представлено мышками в матово-зеленом корпусе (**Chameleon**), с красной (**Magma**) и синей (**Plasma**) подсветкой.

Технические характеристики ● Кнопки: 4 основные + колесо прокрутки ● Разрешение оптического сенсора: 1600 dpi ● Интерфейс: USB ● Размеры: 63x130x39 мм

Что?	оптическая мышь
Почему?	великолепная чувствительность и небывалая точность
Сколько?	\$70
Где?	www.razerzone.ru/buy



Western Digital Extreme Lighted Combo Drive

Western Digital представила необычный внешний жесткий диск **Extreme Lighted Combo Drive**, который создан специально для диджеев, геймеров и вообще всех, кто любит экстрим. При чем здесь экстрим, честно говоря, непонятно, но то, что он понравится геймерам, — неоспоримый факт. Винт выполнен в прозрачном корпусе с подсветкой и будет отлично смотреться на компьютерном столе рядом с ЖК-монитором, геймерской клавиатурой и стильной мышкой.

Хотя, конечно, такой девайс на одном месте стоять не должен — с ним нужно бегать по друзьям, собирая фильмы, музыку и фотки с последних вечеринок. Жесткий диск подключается к компьютеру через интерфейсы **FireWire**, **USB 2.0** и может работать как в операционной системе **Windows**, так и в **Macintosh**.

Технические характеристики ● Емкость: 120, 160, 250 и 320 Гбайт ● Скорость вращения шпинделя: 7200 об/мин ● Объем буфера: 8 Мбайт ● Среднее время ожидания: 4,2 мс ● Время поиска при считывании: 8,9 мс ● Интерфейсы: USB 2.0, FireWire

Что?	внешний винчестер
Почему?	большая емкость, оригинальный дизайн
Сколько?	\$180 (120 Гбайт), \$200 (160 Гбайт), \$250 (250 Гбайт), \$300 (320 Гбайт)
Где?	www.westerndigital.ru



ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

ASUS P5WD2 Premium / WiFi-TV Edition

Эту новинку можно с полным правом назвать настоящим шедевром. Системная плата **ASUS P5WD2 Premium / WiFi-TV Edition** обладает функциональностью, которая и не снилась даже самым смелым инженерам пару-тройку лет назад. Материнка построена на новейшем чипсете **Intel 955X** и поддерживает все самые современные процессоры от **Intel** под **Socket 775**. Компания **ASUS** добавила поддержку оперативной памяти **DDR2-800** к привычным **DDR2-533/667**. За вывод звука отвечает восьмиканальный аудиокодек **Intel High Definition Audio**. Помимо того есть пара гигабитных сетевых адаптеров, которые пригодятся при организации локальной сети из нескольких компьютеров. В комплекте с платой поставляются: Wi-Fi-TV-тюнер со встроенным FM-приемником, руководство пользователя, диск с программным обеспечением, набор кабелей и шлейфов, пульт ДУ, антенны для Wi-Fi и FM, а также USB-ресивер. Словом, из лабораторий **ASUS** вышло по-настоящему мощное устройство.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D под разъем Socket 775 ● **Частота системной шины:** 533/800/1066 МГц ● **Чипсет:** Intel 955X + ICH7R ● **Оперативная память:** четыре разъема под DDR2-533/667/800 (до 8 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 2 Gigabit Ethernet ● **Аудио:** восьмиканальный кодек Realtek ALC882D ● **Разъемы:** 3 PCI, PCI Express x1, Universal PCI Express, PCI Express x16, 6 Serial ATA, Ultra DMA 100/66/33 и 2 Ultra DMA 133/100/66/33, 2 FireWire, 4 USB 2.0, аудиовыходы, 2 RJ-45, PS/2 для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** ATX (305x245 мм)

Что?	системная плата на базе Intel 955X
Почему?	поддержка всех новых процессоров Intel и великолепная функциональность
Сколько?	\$287
Где?	www.oldi.ru

Gainward Ultra/3500PCX XP Golden Edition

В конце лета **NVIDIA** представила общественности долгожданный **GeForce 7800 GTX**, известный также под именем **G70**. И вот первые видеокарты на базе новейшего чипа начали появляться на прилавках магазинов — партнеры графического гиганта подготовили карточки задолго до официального анонса, только и ждали «отмашки» калифорнийской компании. Одной из первых представила новые карты компания **Gainward**. Модель **Ultra/3500PCX XP Golden Edition** пока доступна в ограниченных количествах, но в скором времени она может оказаться в дефиците.

Новинка отличается повышенными частотами ядра графического процессора и памяти — **470 МГц** и **650 МГц** соответственно против стандартных **430/600 МГц**. Тем не менее система охлаждения без проблем справляется с пылким нравом видеокарты. Для отвода тепла от сильно нагревающихся частей платы используется массивный алюминиевый радиатор с тепловой трубкой. Устанавливается плата в разъем **PCI Express x16**, кроме этого поддерживает технологию **SLI**.

Единственный недостаток **Gainward Ultra/3500PCX XP Golden Edition** — высокая цена.

Технические характеристики ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce 7800GTX ● **Видеопамять:** 256 Мбайт, GDDR3 (время выборки 1,6 нс) ● **Количество конвейеров:** 24 пиксельных и 8 вершинных ● **Разрядность памяти:** 256 бит ● **Разъемы:** 2xDVI-I, S-Video ● **Тактовая частота ядра:** 470 МГц ● **Рабочая частота памяти:** 650 МГц ● **RAMDAC:** 2x400 МГц ● **Интерфейс:** PCI Express x16

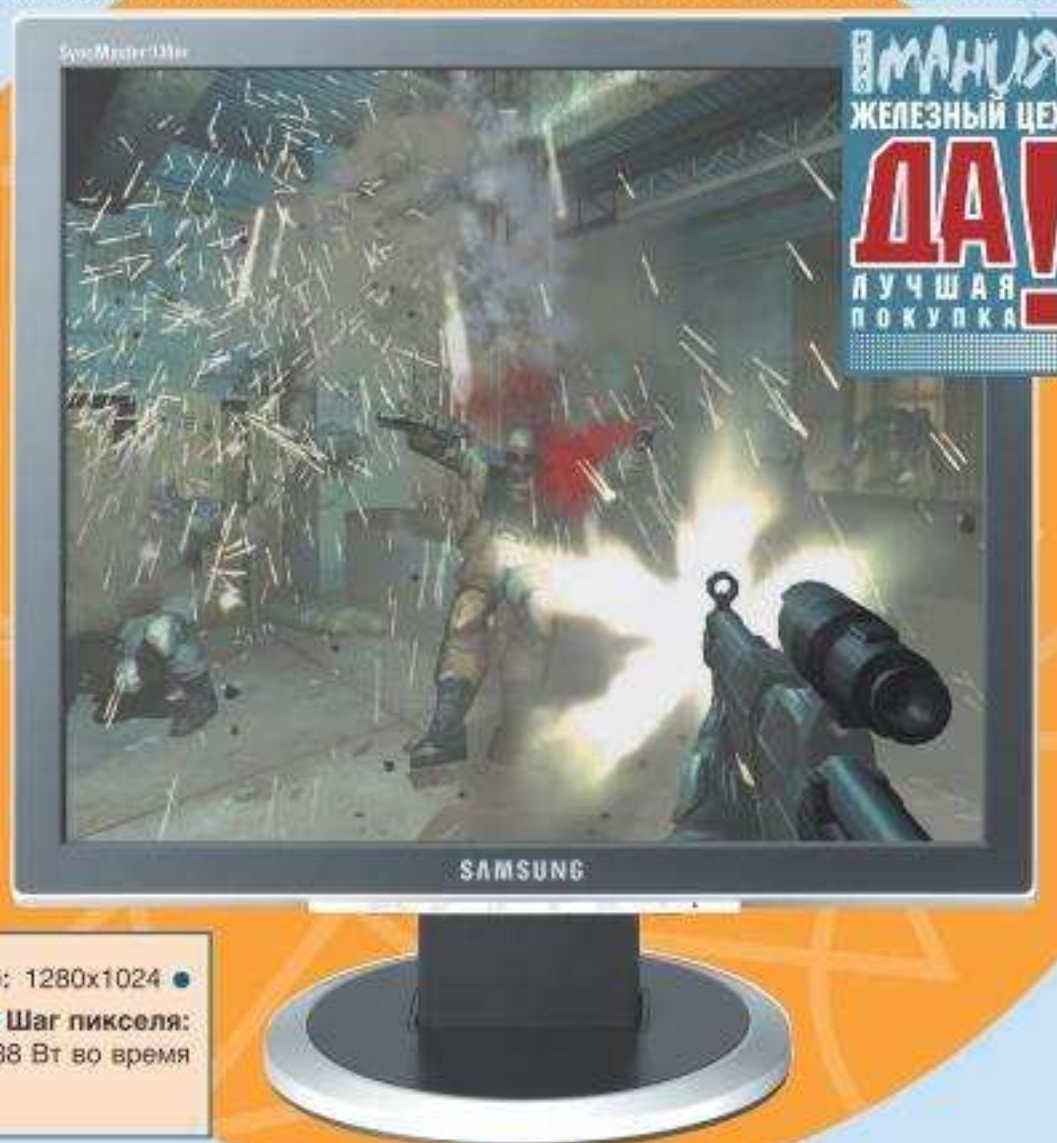
Что?	видеокарта под PCI Express x16
Почему?	отличная производительность и широкие возможности по разгону
Сколько?	\$570
Где?	www.ultracomp.ru

Samsung SyncMaster 930BF

ЖК-мониторы стремительно дешевеют. Если года три назад можно было купить 15-дюймовый дисплей за \$600, то сегодня 19-дюймовые красавцы стоят всего \$400—450! Свое решение в области 19-дюймовых ЖК-мониторов ценового диапазона «до \$500» недавно предложила компания **Samsung**. Несмотря на то что модель **SyncMaster 930BF** относится к решениям эконом-класса, она обладает приличными техническими характеристиками. Время отклика составляет всего 4 мс, так что шлейфов не будет даже в самых динамичных играх. Упор на быстродействие, к счастью, не сказался на остальных качествах дисплея: картинка на экране яркая и сочная. Киноманы оценят широкие углы обзора, а наличие не только аналогового, но и цифрового интерфейсов приведет в восторг владельцев крутых видеокарт. Дизайн под стать — все просто и со вкусом.

Что?	19-дюймовый ЖК-монитор
Почему?	быстрая матрица — как раз для геймеров
Сколько?	\$429
Где?	www.rus.ru

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 19 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 ● **Время отклика:** 4 мс ● **Интерфейс:** D-Sub и DVI ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контрастность:** 700:1 ● **Шаг пикселя:** 0,294 мм ● **Углы обзора:** 160/160 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 38 Вт во время работы, 1 Вт — в спящем режиме ● **Размеры:** 428x430x196 мм (с подставкой) ● **Вес:** 5,1 кг





Thermaltake Soprano

Мало кто будет спорить с тем, что корпуса **Thermaltake** являются одними из лучших на рынке. Причем каждое новое решение поддерживает почин старших «товарищей» и предлагает что-то новое. Вот корпуса линейки **Soprano**, например, отличаются полным отсутствием винтов: стенки, внутренние устройства и платы расширения фиксируются при помощи защелок. Внутренности охлаждаются двумя 120 мм и одним 90 мм вентиляторами.

Дизайн по-настоящему радует. Боковое окно выполнено в виде буквы **X** с гравировкой фирменного логотипа **Thermaltake**, дверца передней панели и боковая стенка закрываются на замок. Плюсов у нового семейства корпусов масса, но есть и недостатки, в частности отсутствие блока питания в стандартной комплектации.



Технические характеристики • Система охлаждения: 80 мм вентилятор на боковой панели, два 120 мм вентилятора (по одному на передней и задней стенках корпуса) • Возможности расширения: 4 пятидюймовых отсека (до всех можно добраться, не разбирая корпус), семь посадочных мест для трехдюймовых дисководов и винчестеров (два внешних и пять внутренних) • Количество слотов расширения: 7 штук • Размеры: 495x210x478 мм • Вес: 9,4 кг

Что?	ATX-корпус
Почему?	богатые возможности расширения и стильный дизайн
Сколько?	\$115
Где?	www.usn.ru



EPoX EP-9NPA+ Ultra

День, когда в каждом домашнем компьютере будет трудиться пара графических адаптеров, пока еще далек, поэтому пользователям можно смело покупать материнские платы с одним разъемом под видеокарты. Чип **NVIDIA nForce 4 Ultra** обеспечивает высокую скорость и поддерживает все современные технологии, включая производственные процессоры **AMD Athlon 64 FX**. Нет в нем только **SLI**.

Так, **EPoX** представила плату **EP-9NPA+ Ultra** именно на этом системном чипе, которая интересна тем, что в ней имеется гигабитный сетевой адаптер, восьмиканальный аудиокодек, пара **FireWire**-портов и четыре **Serial ATA II**. Также на месте привычного для решений **EPoX** индикатор **POST**-кодов, при помощи которого можно легко определить причину неполадки. Комплект поставки **EP-9NPA+ Ultra** скромный. Производители положили в коробку только руководство пользователя, шлейфы для **FDD** и **IDE**, **Serial ATA**, заглушку и компакт-диск с драйверами и утилитами.

Что?	материнская плата под Socket 939
Почему?	доступная цена и хорошая техническая оснащенность
Сколько?	\$137
Где?	www.polaris.ru

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX под Socket 939 • Чипсет: NVIDIA nForce4 Ultra • Оперативная память: четыре разъема под DDR400 (до 4 Гбайт) • Сетевой адаптер: Gigabit Ethernet • Аудиокодек: восьмиканальный звук AC'97 2.3 • Разъемы: 3 PCI, 3 PCI Express x1, PCI Express x16, 4 Serial ATA, 2 Ultra DMA 133/100/66/33, до 10 USB 2.0, RJ-45, 2 FireWire, аудиовыходы, 2 PS/2 для клавиатуры и мыши • Форм-фактор: ATX (305x245 мм)

Kworld Xpert TV-PVR 7134



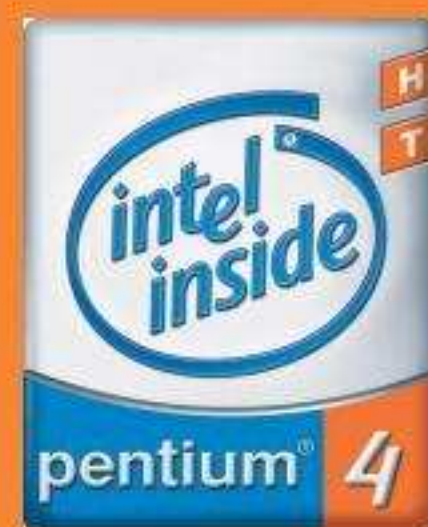
ТВ-тюнер — вещь нужная, спору нет. Возможность просмотра телепередач на компьютере может пригодиться не раз, даже если в квартире есть обычный телевизор. Особенно когда интересный фильм, последнюю серию сериала и концерт любимого артиста показывают в одно время по разным каналам. Вот здесь вас как раз выручит **ТВ-тюнер**. Какой? Хорошей покупкой станет недавно появившийся на российском рынке **Kworld Xpert TV-PVR 7134**. Он поддерживает системы **NTSC**, **PAL**, **SECAM** и при соответствующей антенне без проблем находит все доступные телеканалы. Для приема радиопередач используется отдельный чип. **FM-тюнер** прекрасно ловит сигнал, только вот функции автоматического поиска станций почему-то нет.

В целом **Xpert TV-PVR 7134** отрабатывает свою стоимость: качество приема телевизионного сигнала хорошее, проблем с установкой драйверов не возникает, пользовательское меню полностью русифицировано. Кроме того, обязательно нужно отметить комплект поставки, который включает в себя отличный набор программ для записи и обработки видео.

Технические характеристики • Поддерживаемые системы: NTSC, PAL, SECAM • Возможность записи в форматы: AVI, WMV, MPG • Пропорции видеоизображения: 4:3, 16:9, ручная настройка • Многоканальный предварительный просмотр: есть

Что?	ТВ-тюнер
Почему?	прекрасно ловит сигнал и хорошо пишет как ТВ, так и FM-передачи
Сколько?	\$35
Где?	www.dostavka.ru

Исследуйте мир вместе



Новые возможности для членов Вашей семьи -
помогите им расширить сферу интересов и
развить новые умения и навыки.

Компьютер Flextron VIP на базе процессора
Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает
с исключительной производительностью,
открывая новые возможности для
обучения детей и помогая
найти важную информацию
для папы, мамы и всей
семьи.



САЛОНЫ МАГАЗИНЫ:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, 7А 105-6447
ст.м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, 2 105-6445
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Молодцова, 1 105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Оплата через операционную кассу банка • Пункт обмена валюты • Возможность оплаты в валюте* • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров* • Магазин компьютерной литературы* • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

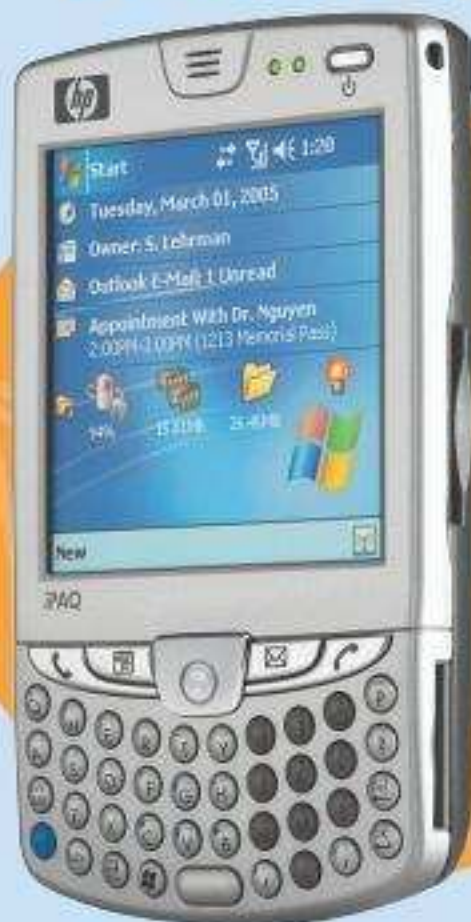
www.fcenter.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Hewlett-Packard iPAQ hw6515



Недавно в продажу поступил гибридный карманный компьютер и мобильного, который призван стать ночным кошмаром **palmOne Treo 650**. Речь идет о модели **iPAQ hw6515** от компании **Hewlett-Packard**. В плане технической оснащенности новинка не отличается от множества современных коммуникаторов: «думает» устройство процессором с тактовой частотой **312 МГц**, для хранения пользовательской информации предусмотрено **128 Мбайт** памяти, картинка выводится на ЖК-экран с диагональю **3 дюйма**.

Коммуникатор предназначен для сетей **GSM** и может обмениваться данными с другими устройствами через интерфейсы **USB**, **Bluetooth** и **IrDA**. Встроенного контроллера **Wi-Fi**, увы, нет. Дизайн **hw6515** выше

всяких похвал, а клавиатура весьма удобна. Хотя тут все зависит от размера пальцев рук.

Словом, коммуникатор **HP hw6515** представляет собой весьма оригинальное решение. Неплохая камера, емкий аккумулятор и стильный дизайн должны развеять сомнения по поводу цены...

Технические характеристики

Стандарт: GSM 900/1800/1900 МГц
Процессор: Intel XScale PXA270 (312 МГц)
Экран: цветной ЖК-дисплей с диагональю 3 дюйма
Встроенная память: 128 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 64 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: Secure Digital
Фотокамера: 1,3-мегапиксельная (максимальное разрешение снимка — 1280x1024)
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1200 мАч
Операционная система: Windows Mobile 2003 SE Phone Edition
Интерфейсы: Bluetooth, инфракрасный порт (IrDA), USB
Размеры: 71x118x21 мм
Вес: 165 г

Что?	коммуникатор
Почему?	стильный дизайн, удобная клавиатура, современные характеристики
Сколько?	\$757
Где?	www.ultracom.ru

BBK DV725S



Формат **DVD** стал для платформы **VHS** настоящей бомбой: старенькие видеомagnetofоны сегодня стоят, наверное, в одной квартире из десяти — повсюду универсальные DVD-проигрыватели и рекордеры. Оно и понятно, ведь в плане качества картинки видеокассеты дискам не конкуренты, так как они хранят видео не в цифровом, а в аналоговом виде. Да и звук на кассетах оставляет желать лучшего.

Очередную горсть земли на могилу видеомagnetofонов подкинул DVD-плеер **BBK DV725S**.

Новинка прекрасно справляется не только с **DVD-Video**, но и с музыкой, картинками и фильмами практически на любых оптических носителях; не забыты и проверенные временем **VCD/SVCD**. Особенности — встроенный кард-ридер и **USB**-интерфейс, которые позволяют просматривать только что снятые цифровые фотографии.

Само собой, плеер оборудован многоканальным аудиовыходом, декодерами **Dolby Digital**, **DTS**, **Dolby Pro Logic II** и видеointерфейсами на любой вкус.

Технические характеристики

Воспроизводимые форматы: MPEG-4 (DivX 3.11/4.x/5.x, XviD), MP3, JPEG, Kodak Picture CD, DVD-Video, DVD-Audio, VCD, SVCD.
Поддерживаемые типы дисков: CD, CD-R/RW, DVD, DVD±R/RW
Кард-ридер: Smart Media, Memory Stick, Secure Digital, MMC
Потребляемая мощность: 30 Вт
Размеры: 420x237x39 мм
Вес: 2,3 кг

Что?	DVD-проигрыватель
Почему?	всеядная и недорогая модель
Сколько?	\$136
Где?	www.verba.ru

Hitachi DZ-GX20E



По всей видимости, не за горами тот день, когда **DV**-монтаж станет уделом только истинных профи. Рядовые пользователи будут

работать с камерами вроде новой **Hitachi DZ-GX20E**. Эта игрушка позволяет существенно упростить жизнь видеолюбителя — она пишет не на кассеты mini-DV, а на **DVD**-диски и карты памяти **Secure Digital** со сжатием **MPEG-2**. При этом качество видео оставляет очень приятное впечатление. Новинка может работать с одноразовыми **DVD-R**, а также дисками **DVD-RAM**, которые являются эталоном надежности и живут в десять раз дольше обычных болванок. От аккумулятора камера проработает порядка двух часов. Модель **DZ-GX20E** отличается интуитивно понятным пользовательским меню, а дизайн — из числа твердых хорошистов!

Технические характеристики

Сенсор: 1/3,6-дюймовая ПЗС-матрица; 2,1 млн эффективных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма
Поддерживаемые типы дисков: DVD-RAM, DVD-R
Увеличение: 10x оптическое и 240x цифровое
Формат файлов: Motion JPEG EX
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1360 мАч
Время автономной работы: 2 часа
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 51x90x137 мм
Вес: 480 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	пишет видео и снимки прямо на DVD-диски
Сколько?	\$719
Где?	www.videomax.ru

Archos AV700



Новые медиаплееры появляются в магазинах чуть ли не каждую неделю, вот и **Archos** не отстает. Решения этой компании отличаются сочетанием высокой производительности и функциональности. Яркий тому пример — портативный медиапроигрыватель **AV700** с широкоформатным (16:9) экраном и винчестером на 100 Гбайт с защитой диска при ударах. В наличии пульт ДУ, док-станция для подключения к телевизору, DVD-плееру, видеомагнитофону, кабельному ресиверу и другим устройствам для записи.

Заядлые фотографы смогут демонстрировать свои шедевры всем окружающим: на жестком диске **AV700** уместится огромная коллекция снимков и видеороликов.

В комплект поставки **Archos AV700** входят: док-станция, пульт дистанционного управления, набор кабелей, защитный чехол, наушники, сетевой адаптер и краткое руководство пользователя. За дополнительную плату можно получить держатель для крепления на спинку автомобильного сиденья, батарею повышенной емкости и другие аксессуары.

Технические характеристики

Встроенный винчестер: 100 Гбайт
Дисплей: ЖК-экран размером 7 дюймов (разрешение 480x234)
Формат экрана: 16:9
Запись видео: 640x480 (30 кадров в секунду)
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, BMP, JPEG, AVI, MPEG-4
Время работы без подзарядки: до 16 часов (аудио), до 5 часов (видео)
Интерфейс: USB 2.0
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время автономной работы: до 15 часов
Пульт ДУ: Есть
Размеры: 107x209x19 мм
Вес: 590 г

Что?	портативный медиаплеер
Почему?	потрясающая функциональность, красивый дисплей
Сколько?	\$900
Где?	www.laptop.ru

Hyundai H-F2564



Как бы ни была велика флэш-память плеера, настоящему меломану всегда мало. Но компания **Hyundai**, кажется, нашла решение этой проблемы. Плеер **H-F2564** оборудован разъемом под карты памяти **Secure Digital**. Очень удобная возможность, особенно для пользова-

телей карманных компьютеров и цифровых фотоаппаратов с соответствующими разъемами — одну флэш-карту можно использовать для нескольких устройств.

Выполнен плеер либо в корпусе черного цвета с яркими оранжевыми вставками либо в белом с синими вставками. Прельщают

взор яркие синие, желтые буквы и пиктограммы на небольшом **OLED**-дисплее.

Звучит плеер приятно, желаемый оттенок любимой композиции можно придать с помощью эквалайзера. Вот, пожалуй, и все. Хотя отметим также, что **MP3**-плеер можно использовать как по прямому назначению, так и в качестве **FM**-приемника, диктофона или **USB**-накопителя.

Технические характеристики

Дисплей: монохромный OLED-экран
Встроенная память: 256 Мбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
Максимальное время работы без подзарядки: до 12 часов
Мощность выхода на наушники: 5 мВт
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 90x22x35
Вес: 32 г

Что?	flash/MP3-плеер
Почему?	оборудован разъемом для карт памяти
Сколько?	\$100
Где?	www.mvideo.ru

Casio EX-S500



Встречайте очередной шедевр от **Casio** — цифровую камеру **EX-S500**. Этот аппарат удовлетворяет всем стандартам качества: 5-мегапиксельная ПЗС-матрица, объектив с возможностью 3x-увеличения и встроенная память, которая может очень пригодиться, когда места на флэш-карте не останется. Готовые снимки сохраняются в формате **JPEG** на карте памяти **Secure Digital**.

Система стабилизации изображения **Anti Shake DSP** позаботится о том, чтобы ваши фотографии всегда, даже при самых неудобных условиях съемки, были четкими. Камера умеет снимать **VGA**-видеоролики со скоростью 30 кадров в секунду. Заряда аккумулятора хватает примерно на 200 снимков. Далеко не рекорд, конечно, но вполне достаточно.

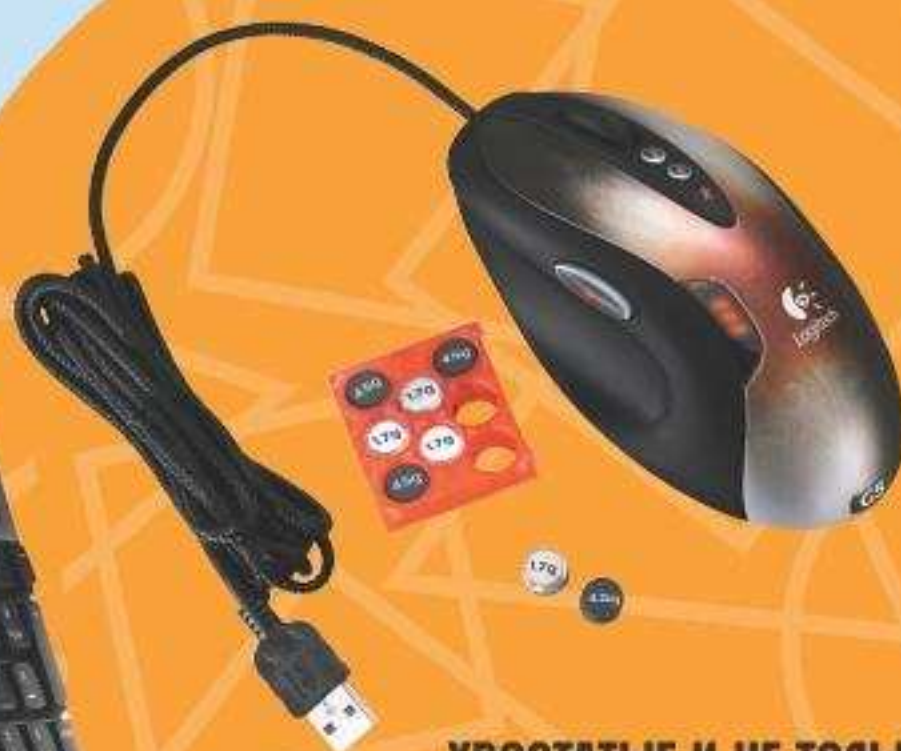
Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 5 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38-114 мм (в 35-мм эквиваленте)
Светосила: F2,7 / F5,2
Экран: ЖК-дисплей с диагональю 2,2 дюйма (разрешение 84960 пикселей)
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое
Диапазон выдержек: 1/8 — 1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 2560x1920 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Встроенная память: 8,3 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 59x90x16 мм
Вес: 115 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	компактные размеры и серьезная начинка
Сколько?	\$395
Где?	pro.sunrise.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ LOGITECH

Иван Нечесов



ХВОСТАТЫЕ И НЕ ТОЛЬКО НОВИНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Не обязательно быть гением, чтобы определить главные составляющие успеха практически любого продукта на компьютерном рынке: покупатели тянутся к решениям, которые отличаются новизной, технологичностью, продуманной эргономикой, хорошим дизайном, ну и, конечно же, приемлемой ценой. Можно долго спорить о том, какое из вышеперечисленных качеств важнее, но львиная доля производителей расставляет приоритеты в зависимости от того, на какой сектор рынка будет ориентирована «железка». К примеру, при разработке решений для хардкорных геймеров — будь то клавиатура, мышь, джойстик или руль с педалями — на первый план, несомненно, выходит комфорт в работе.

Компания **Logitech** совсем недавно объявила о выпуске двух давно ожидаемых моделей мышей и одной клавиатуры новой ли-

нейки под коротким названием **G**, предназначенной для настоящих любителей компьютерных игр. Представители компании-производителя клятвенно заверяют, что на рынке не сыскать клавиатур и мышек, которые бы были удобнее решений нового семейства.

КЛАВИАТУРА... С ЖК-ЭКРАНОМ!

Logitech G15 Keyboard ориентирована на игроков. Но чем она лучше других геймерских клавиатур? Выделиться из общей массы новинке помогает наклонный ЖК-дисплей с задней подсветкой, который можно легко настроить для отображения важной информации об игре. На деле этот экран окажется весьма полезным: игрок в любой момент сможет узнать количество набранных фрагов, уровень здоровья героя и количество оставшихся патронов в измазанном кровью монстров автомате Калашникова, не нажимая лишних кнопок. Дисплей также может отображать уведомления о приходе электронной почты, сообщения медиаплеера, данные о скорости работы процессора — и все это не прерывая игру.

Но, как говорится, не дисплеем единым сильна G15. В левую часть корпуса вынесен блок из 18 дополнительных кнопок, которые можно запрограммировать на 54 различные команды. Это значит, что игрок без проблем может упростить ввод заклинаний в игре **World of Warcraft** или, скажем, связь с друзьями по оружию в **Counter-Strike**. В клавиатуру встроена пара USB-портов, что упрощает подключение мыши, наушников и других периферийных устройств. А еще у G15 есть мягкая подсветка кнопок.

Новое семейство лазерных мышек представлено моделями **G5 Laser Mouse** и **G7 Laser Cordless Mouse**. Первая относится к классу проводных устройств и обладает исключительными возможностями настройки: она снабжена 16 миниатюрными грузами, любое сочетание которых — до восьми штук — можно поместить в основание мыши при помощи специальной кассеты. Можно сделать G5 увесистой или очень легкой, а можно распределить грузы так, чтобы одна сторона хвостатого друга была чуть тяжелее другой. В обеих новинках используется технология позиционирования **Gaming-Grade**: при разрешении 2000 точек на дюйм мышки обладают скоростью 45 дюймов в секунду. Такие параметры гарантируют, что даже самые быстрые рывки рукой будут обрабатываться с максимальной точностью. С учетом всего вышесказанного заявляем: мышка Logitech G5 сделает своего владельца на голову выше других еще до включения компьютера!

Кто сказал, что беспроводная мышь не подойдет для сетевых баталий в зубодробительные шутеры а-ля **Unreal Tournament**? Если взять в бой лазерную G7, вероятность одержать победу будет ненамного меньше, чем в случае со знаменитой **Razer Diamondback**. А ведь новинка подключается к компьютеру без проводов! Датчик мыши фиксирует картинку с разрешением 6,4 мегапикселя. Для полной зарядки аккумулятора требуется 3-4 часа, после чего мышь проработает от двух до четырех дней в зависимости от нагрузки. В условиях напряженной игры, правда, заряда ионно-литиевого аккумулятора хватит на меньшее время. Благо в комплект поставки входит второй аккумулятор.

Напоследок отметим, что клавиатуру Logitech G15 и мышки G5 и G7 уже сегодня можно найти в компьютерных магазинах по цене \$80, \$70 и \$100 соответственно. Является ли эта стоимость завышенной? Для тех, кто предпочтет экономии качество, комфорт и удобство, — конечно же нет.



СПЕЦИНАЗ

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Именно ОНИ охраняют вашу ЖИЗНЬ



- Беспрецедентный реализм, последние технологии rag-doll анимации!
- Максимально улучшенная прорисовка взрывов!
- Впервые: скайдайвинг – настоящая трехмерная сенсация!



© 2005 «Руссобит-Пабблишинг» Все права защищены. © 2005 Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. Published by Hip Interactive. Developed by ASOBO Studio. Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция KIT EXPERT 350
от компании «КИТ»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Российские производители компьютеров будто сговорились — каждый номер в наше распоряжение поступают мощные системы, собранные из самых современных компонентов, которые только-только появились в продаже. Вот и в этот раз у нас ПК на базе современной системной платы **Intel 945P** и двухъядерного процессора **Pentium D 840** — **KIT EXPERT 350** от компании «КИТ».

Экстерьер

Перед нами популярный корпус **Colors-IT G8015C**, который выглядит весьма и весьма солидно. С внешней стороны откидной крышки разместились многофункциональный ЖК-дисплей с синей подсветкой (на него выводится вся жизненно важная информация о системе). В нижней части системного блока находятся уже привычные USB-порты и аудиоразъемы.

Боковая панель у корпуса прозрачная — это не просто скучное окно в мир железок, а затейливый узор, подсвеченный вентилятором с яркими диодами. Стоит отметить, что **Colors-IT G8015C** хорошо продувается за счет использования сразу пяти вентиляторов — два на задней панели, два на передней и один сверху. Как ни странно, они работают довольно тихо. За питание отвечает надежный блок питания на 430 Вт от **POWER MAN**.

Интерьер

Характеристики **KIT EXPERT 350** удовлетворяют даже самого взыскательного покупателя. Шутка ли — в нем используется системная плата **Intel D945PVS** (**Intel 945P**) в паре с двухъядерным процессором **Pentium D 840**! Материнка интересна тем, что поддерживает все последние «камни» компании и

Технические характеристики	
Корпус	Colors-IT G8015C (Middle Tower, 430 Вт)
Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Кулер	Scythe Shogun Heatlane
Материнская плата	Intel D945PVS (Intel 945P, Socket 775, ATX)
Память	Samsung DDR2 SDRAM 533 МГц 2x512 Мбайт
Видеокарта	XFx GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 6800 GT)
Дисковод	3,5-дюймовый
Оптический привод	NEC ND-3540A
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.8 300 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный HDA-кодек Sigmatel 9223
Дополнительно	Встроенный карт-ридер
Цена (\$)	1500

быструю **DDR2**-память с частотой до 667 МГц (до 4 Гбайт), а также 8-канальный звук, видеокарты под **PCI-E x16** и периферию для **PCI-E x1**. Не забыты и классические **PCI**-слоты. На задней панели находятся пара разъемов **PS/2**, по одному **COM**- и **LPT**-порту, четыре **USB** и один **FireWire**. Среди стандартных аудиовыходов вы найдете еще оптический **S/PDIF**. Для сетевых баталий предусмотрен гигабитный **Ethernet**.

Двухъядерный **Pentium D 840** поддерживает технологию энергосбережения **EIST**, 64-битные команды **EM64T** и защиту от переполнения буфера **XD-bit**. Охлаждает «пылкий» процессор экзотический кулер **Shogun Heatlane** с тепловой трубкой и 120 мм вентилятором от японской компании **Scythe**. Размеры системы весьма впечатляют. Скорость работы кулера можно менять с помощью специального регулятора, который размещен на задней панели компьютера — что не всегда удобно.

1 гигабайта **DDR2**-памяти с лихвой хватит для любых задач, а мощная видеокарта на базе **GeForce 6800 GT** без труда осилит самые современные игры.

Несколько удивил объем жесткого диска от **Seagate** — он составляет ни много ни мало 300 Гбайт! Вот уж точно есть где разгуляться широкой русской душе. «Ответственным» за работу с **CD**- и **DVD**-дисками «назначен» хорошо зарекомендовавший себя привод **NEC ND-3540A**.

Тесты

Для измерения производительности мы использовали привычные **PCMark 04 1.30** и **3DMark 05 1.20**, игры **Far Cry 1.32**, **DOOM 3 1.3** и **Half-Life 2**, которые тестировали в разрешениях 800x600, 1024x768,

Игровые тесты

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Far Cry 1.33 (демка Regulator)				
Ultimate	75,0	74,6	69,3	60,4
Ultimate + FSAA x4, AF x16	67,4	62,6	50,2	38,6
Ultimate + HDR x7, AF x16	60,4	49,4	34,4	23,6
DOOM 3 1.3 (демка demo1)				
Ultra	74,5	74,4	67,8	57,1
Ultra + FSAA x4	71,3	61,8	47,5	36,5
Half-Life 2 (демка d13c17)				
Maximum	62,5	62,4	61,0	56,4
Maximum + FSAA x4, AF x16	62,3	60,6	53,9	44,2

Синтетические тесты

PCMark 04 1.30		
Overall		5818
CPU	Memory	HDD
6373	4933	4548
3DMark 05 1.20		4891

1280x1024 и 1600x1200 в легком и тяжелом режимах (включение анизотропной фильтрации — **AF** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**). **Far Cry** мы запускали с включенными **HDR**-эффектами.

Связка двухъядерного процессора, современной системной платы и видеокарты позволяют играть в самые требовательные игры даже при самых экстремальных настройках графики — тяжелые режимы также не преграда.

Резюме

KIT EXPERT 350 хорош со всех сторон. Использование передовых **Pentium D 840** и материнки на базе **Intel 945P** дают о себе знать. Единственное, что можно еще пожелать, — только видеокарту **GeForce 7**-й серии, которая прекрасно бы вписалась в общую картину.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «КИТ» (www.kitcom.ru).



Совместимость с AGP и PCI Express видеокартами

775i915PL-SATA2

Socket LGA775 для процессоров Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915PL

- FSB800МГц (1.6GT/s), двухканальная память DDR400, поддержка EM64T
- PCI Express x 16 слот
- AGI Express слот (по умолчанию PCI Express x1, но может быть настроен и на PCI Express x4)
- Наличие слота PCI Express x1 для других высокоскоростных периферийных карт
- Мультимониторность: поддержка до 4 мониторов
- Встроенный контроллер PCI Express SATAII, позволяющий максимально эффективно использовать SATAII HDD
- 1 IDE порт (ATA100)
- Поддержка 4 портов Serial ATA 1.5Gb/s, 1 порта SerialATAII 3.0Gb/s и 1 порта IDE
- 7.1-канальный звук высшего качества, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука

Вперёд в будущее
С ASRock!



Материнская плата
Мы достигли
Совершенства!

775Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket LGA775 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



775i65PE

Первая в мире материнская плата на чипсете 865, поддерживающая двухъядерные процессоры Pentium D и XE с частотой шины 1066 МГц

Socket LGA775 для процессора Intel Dual Core Pentium XE и Pentium D / Pentium 4 / Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB1066MHz/800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Поддерживается в режиме сверхклинка

P4Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



P4i65PE

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4 / Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-8222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



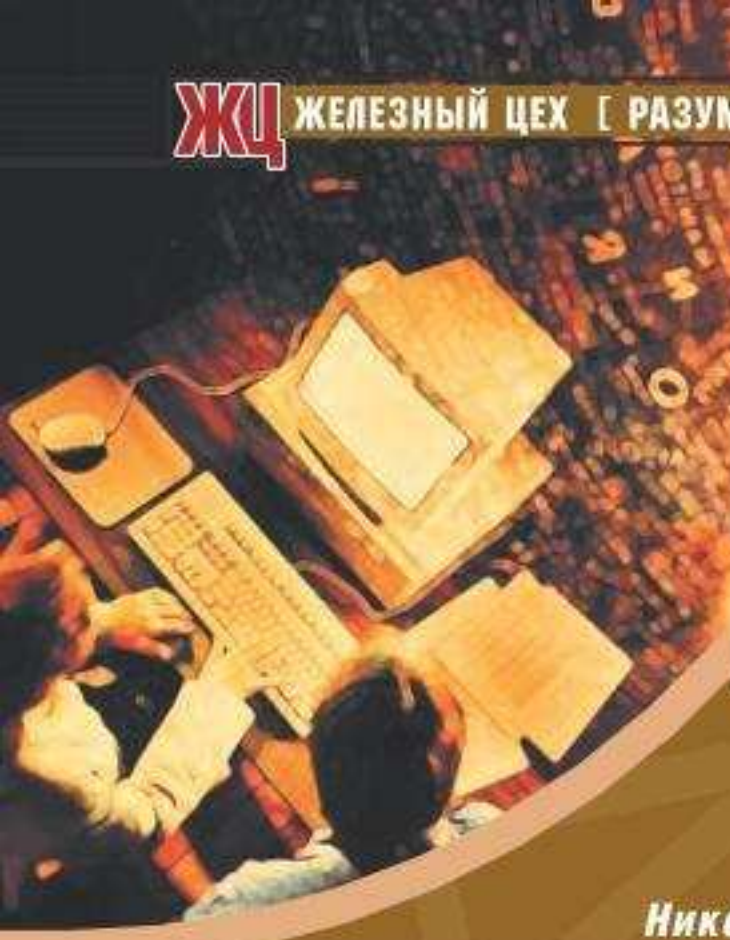
Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracomp.ru>



www.asrock.com



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Свершилось! **Socket A** окончательно сошел со сцены, а практически все новые процессоры, включая бюджетные **Sempron** и **Celeron**, получили поддержку 64-битных команд. Вот теперь можно говорить о массовом переходе на новые рельсы. Из других событий стоит отметить долгожданное появление **Athlon 64 FX-57**, производительность которого в играх вне всяких сомнений находится на самом высоком уровне.

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.oldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, хотя многого от них не ждите.

Король умер! Да здравствует новый король — примерно так можно описать ситуацию вокруг **Sempron**. Это семейство окончательно и бесповоротно перебралось на **Socket 754**. Теперь у нас установлен **AMD Sempron 2500+** с поддержкой 64-битных расширений в паре

с **Biostar K8NHA Grand** на проверенном временем системном чипе **NVIDIA nForce3 250**. Для **Intel** ситуация иная — **Socket 478** жив и сходить со сцены не торопится, поэтому мы использовали все те же **Celeron D 315** и **ASRock P4i65PE (Intel 865PE)**. Винчестера **WD800JD** от **Western Digital** объемом 80 Гбайт должно вполне хватить на все нужды, а с помощью оптического привода **BenQ 1650V-0F1** вы сможете наслаждаться просмотром DVD-фильмов на 17-дюймовом мониторе от **LG**.

В качестве возможности предлагаем установить мощную видеокарту **Leadtek A6600TD256 256 Мбайт** на базе **GeForce 6600**, а кроме этого еще и заменить процессор на более скоростной — **Sempron 2800+** и **Celeron D 340** соответственно. Ну и дополнительные 256 Мбайт памяти не будут лишними!

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 кбайт, BOX)	1154,00
Материнская плата: ABIT Fatal1ty AN8 SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, Fire-Wire, GbLAN, ATX)	241,50
RAM: 2x Corsair XMS TWINX1024-3200PRO DDR SDRAM PC3200 1024 Мбайт	415,00
Видеокарта: 2x Leadtek PX7800GTX-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7800 GTX, VIVO, DVI, Retail)	1176,00
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	360,00
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD+R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	48,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	245,00
Корпус: Thermaltake VA8480SWAE Armor SuperTower (USB, Fire-Wire, Audio, FAN, 480 Вт, ATX)	273,00
Колонки: Creative Gigaworks THX S750 (7x70 Вт сателлиты + 210 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	391,40
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Cherry G83-13501 CyBo@rd (USB+PS/2)	52,00
Монитор: ViewSonic VX924 (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	512,80
Итого:	\$4931,10
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 2: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	114,40
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30
Со всеми наворотами:	\$5148,90

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2500+ (Socket 754, 1,4 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	55,80
Материнская плата: Biostar K8NHA Grand (Socket 754, NVIDIA nForce3 250, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, Fire-Wire, GbLAN, ATX)	59,90
RAM: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Видеокарта: Gigabyte GVR955128T 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, Retail)	56,70
HDD: Western Digital Caviar S.E. WD800JD 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	60,10
Оптический привод: BenQ 1650V-0F1 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 50x, OEM)	20,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: POWERMAN 6500 A02 MiddleTower (USB, 300 Вт, ATX)	42,80
Колонки: Defender SPK 330 (2x2 Вт RMS, USB, Retail)	12,80
Мышь: Logitech Wheel Mouse Optical SBF-90 (оптическая, PS/2)	6,40
Клавиатура: Genius KB06X (PS/2)	6,60
Монитор: LG Flatron F730B (17 дюймов, 1280x1024)	134,40
Итого:	\$487,50
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 1,6 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	26,10
Замена 2: Leadtek A6600TD256 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	85,10
Замена 3: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD+R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	24,70
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$686,90

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2,267 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	68,80
Материнская плата: ASRock P4i65PE (Socket 478, Intel 865PE, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	58,00
RAM: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Видеокарта: Gigabyte GVR955128T 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, Retail)	56,70
HDD: Western Digital Caviar S.E. WD800JD 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	60,10
Оптический привод: BenQ 1650V-0F1 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 50x, OEM)	20,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: POWERMAN 6500 A02 MiddleTower (USB, 300 Вт, ATX)	42,80
Колонки: Defender SPK 330 (2x2 Вт RMS, USB, Retail)	12,80
Мышь: Logitech Wheel Mouse Optical SBF-90 (оптическая, PS/2)	6,40
Клавиатура: Genius KB06X (PS/2)	6,60
Монитор: LG Flatron F730B (17 дюймов, 1280x1024)	134,40
Итого:	\$498,60
Замена 1: Intel Celeron D 340 (Socket 478, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	31,30
Замена 2: Leadtek A6600TD256 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	85,10
Замена 3: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD+R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	24,70
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax Speedi DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	24,70
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$703,20

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	108,60
Материнская плата: Foxconn NF4K8AB-8EKRS (Socket 754, NVIDIA nForce4-4X, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, Fire-Wire, GbLAN, ATX)	85,60
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	97,80
Видеокарта: Leadtek PX6600-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	131,10
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	76,70
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	48,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: 3R System R202LI MiddleTower (USB, Audio, Fire-Wire, Fan, 350 Вт, ATX)	69,70
Колонки: Microlab A6351 (2x12 Вт RMS колонки + 16 Вт RMS сабвуфер)	63,80
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	36,90
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 510N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	223,70

Итого:	\$971,50
Замена 1: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 512 кбайт, BOX)	48,20
Замена 2: Leadtek PX6600GT-TD128 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV-Out, DVI, Retail)	52,70
Замена 3: LG L1750SQ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	49,00
Опция 1: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	76,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: \$1318,20

А вот здесь у нас все по-старому — изменения носят чисто косметический характер. Для AMD мы воспользовались процессором **Sempron 3100+** и **Foxconn NF4K8AB-8EKRS** (NVIDIA nForce4-4X), для Intel — **Celeron D 341** и **Foxconn 915P7AC-8EKRS** (Intel 915P). Примечательно, что оба поддерживают 64-битные команды. Наши компьютеры облечены в стильный серебристый корпус **3R System R202LI**, а в дополнение мы предлагаем вам не менее оригинальную, прозрачную акустику **Microlab A6351**.

Для тех, кто стремится получить еще большую производительность, предлагаем установить видеокарту

на **GeForce 6600 GT**, ЖК-монитор **LG L1750SQ** с временем отклика всего 8 мс и еще более быстрый процессор.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь у нас подбрана конфигурация компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и кристальный многоканальный звук.

Системы на базе **Athlon 64 3000+** в паре с **MSI K8N Neo4 Platinum** и **Pentium 4 531** с **ASUS P5GD1 Pro** обеспечат высокую производительность и поддержку всех современных функций. За графику и изображение отвечают **Gainward Ultra/1960PCX XP**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 341 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	105,60
Материнская плата: Foxconn 915P7AC-8EKRS (Socket 775, Intel 915P, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, Fire-Wire, GbLAN, ATX, Retail)	98,80
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	97,80
Видеокарта: Leadtek PX6600-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	131,10
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	76,70
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	48,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: 3R System R202LI MiddleTower (USB, Audio, Fire-Wire, Fan, 350 Вт, ATX)	69,70
Колонки: Microlab A6351 (2x12 Вт RMS колонки + 16 Вт RMS сабвуфер)	63,80
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	36,90
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 510N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	223,70

Итого:	\$981,70
Замена 1: Intel Pentium 4 530 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мбайт, BOX)	79,20
Замена 2: Leadtek PX6600GT-TD128 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV-Out, DVI, Retail)	52,70
Замена 3: LG L1750SQ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	49,00
Опция 1: Samsung SpinPoint P80SD HD120UJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	76,70
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: \$1359,40

и монитор **ASUS PM-17TS** со временем отклика всего 8 мс. Однако для полной идиллии лучше накопить на **GeForce 6800 GT**. Также отметим, что для платформы Intel мы теперь рекомендуем еще более мощный процессор **Pentium 4 650** с частотой 3,4 ГГц. Ну и как же обойтись без таких дополнительных фишек, как джойстики, геймпады и рули с педалями — все это атрибуты настоящего геймера!

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Наконец-то в продаже появился **Athlon 64 FX-57**, который мгновенно вытеснил со сцены старичка **Athlon**

64 FX-55. Что делать, время идет, постоянно появляется более совершенное железо... В остальном обошлось без революций — до появления **CrossFire** еще довольно далеко, так что и дальше властвует **SLI** от NVIDIA, а значит, **nForce4 SLI** в паре с двумя **GeForce 7800 GTX** на своих местах. Кроме потрясающей графики и скорости, вы также получаете и прекрасный звук — не зря же в системе стоят **AUDIGY 4 Pro** и набор акустики **Gigaworks THX S750** от Creative.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «РиК»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1600 МГц, 512 кбайт, BOX)	155,40
Материнская плата: MSI K8N Neo4 Platinum (Socket 939, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, Fire-Wire, GbLAN, ATX)	142,80
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	97,80
Видеокарта: Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV-Out, DVI, OEM)	178,50
HDD: Western Digital 1600JS 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,60
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	48,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, OEM)	63,40
Корпус: Chieftec DX-01BLDU MiddleTower (USB, Fire-Wire, Fan, 360 Вт, ATX)	113,40
Колонки: JBL Creature II (8x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер)	125,00
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	24,20
Монитор: ASUS PM-17TS (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	321,20

Итого:	\$1416,70
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 кбайт, BOX)	86,10
Замена 2: Leadtek PX6800GT-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	215,30
Замена 3: Edifier S5.1 (5x25 Вт — сателлиты, 90 Вт — сабвуфер)	111,30
Опция 1: Western Digital 1600JS 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,60
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	114,40
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: \$2120,30

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 531 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 кбайт, BOX)	203,40
Материнская плата: ASUS P5GD1 Pro (Socket 775, 915P, DDR400, PCIE, Sound, Ultra ATA, SATA RAID, USB, Fire-Wire, LAN, ATX)	101,90
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	97,80
Видеокарта: Gainward Ultra/1960PCX XP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV-Out, DVI, OEM)	178,50
HDD: Western Digital 1600JS 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,60
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	48,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, OEM)	63,40
Корпус: Chieftec DX-01BLDU MiddleTower (USB, Fire-Wire, Fan, 360 Вт, ATX)	113,40
Колонки: JBL Creature II (8x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер)	125,00
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	24,20
Монитор: ASUS PM-17TS (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	321,20

Итого:	\$1423,80
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	83,50
Замена 2: Leadtek PX6800GT-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	215,30
Замена 3: Edifier S5.1 (5x25 Вт — сателлиты, 90 Вт — сабвуфер)	111,30
Опция 1: Western Digital 1600JS 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,60
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	114,40
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: \$2124,80



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Приветствую вас, Дмитрий Горячев. У меня несколько вопросов. Сажу, например, печатаю в Word или «Блокноте». Взбрело мне в голову — и я его скопировал. Он, надо полагать, заносится в буфер. Где находится область буфера? Вопрос номер два: на сколько этот буфер велик и как он действует? Ну и, наконец, главный вопрос. Предположим, я напечатал свой текст, а затем вырезал его и закрыл редактор (т. е. документ теперь без текста). После чего я взял и скопировал какой-нибудь файл. Сохранился ли текст в буфере, после того как я копировал файл, и есть ли возможность добраться до него?

Действительно, текст, картинки и другая информация, переносимая командами «Копировать», «Вставить» или горячими клавишами **Ctrl+C** и **Ctrl+V**, работает через буфер обмена (**Clipboard**). Сильно упрощая, можно сказать, что это область памяти, временно используемая для обмена информацией между документами или программами. На самом деле там все гораздо сложнее, существуют механизмы определения данных, содержащихся в буфере, их конвертирования и множество других. Размер буфера может динамически меняться.

Теперь поговорим о том, где находится буфер обмена. В **Windows** вся память виртуальная и для системы нет никакой разницы, где физически находятся сегменты памяти — в ОЗУ, файле подкачки или еще где-нибудь.

Насчет копирования файлов. Если вы копируете файл, перенося его значок из одной папки в другую, то копирование происходит без использования буфера обмена и ваша информация сохранится. Копирование чего бы то ни было в буфер обмена стирает все имеющиеся в нем данные.

Прямой доступ к содержимому **Clipboard** можно получить с помощью программы «Папка обмена». Она входит в **Windows**.

Существуют программы, расширяющие возможности стандартного буфера обмена.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев! У меня к вам два вопроса. Первый: что такое дисковые квоты, что они делают и как ими управлять. Второй: может ли замедлить работу компьютера «Сжатие диска для экономии места».

Начнем с последнего вопроса. Сжатие диска очень сильно замедляет работу компьютера — представьте, что весь ваш диск превратился в один большой архив и при обращении к каждому файлу должен пройти процесс разархивирования. Страшно? А теперь подумайте, сколько времени будут расшифровываться файлы размером, например, 100 Мбайт...

Дисковые квоты — специальная возможность операционных систем, базирующихся на ядре **NT 5.0**, позволяющая отслеживать и контролировать использование места на диске для томов **NTFS**. Установка дисковых квот и их регулирование — исключительно привилегия пользователей из администраторской группы.

При установке квот вам позволяют устанавливать два параметра: пороговый размер доступного пространства и порог предупреждения о заполнении места на жестком диске. Например, если задать дисковую квоту в 600 Мбайт и порог в 500 Мбайт, пользователь сможет размещать на данном томе файлов в общей сложности на 600 Мбайт, а при достижении предела в 500 Мбайт **Windows** создаст запись о событии системы.

Можно разрешить пользователям превышать заданные квоты. Включение квот без ограничения использования дискового пространства полезно в случаях, когда не требуется запрещать пользователям доступ к разделу, но требуется отслеживать использование дискового пространства отдельными пользователями. Также можно включить

или отключить режим регистрации событий превышения пользователями заданных для них квот или порогов предупреждения.

Квоты можно включать на локальных и сетевых томах, съемных дисках с файловой системой **NTFS**.

Нельзя использовать сжатие файлов для предотвращения превышения пользователями заданных квот, поскольку сжатые файлы отслеживаются по их несжатому размеру. Например, если файл размером 50 Мбайт сжать до 40 Мбайт, **Windows** сопоставит с квотой его исходный размер.



Здравствуйте. Что такое DVI, в общих чертах понятно — цифровой интерфейс. А чем отличаются его разновидности (**DVI-I**, **DVI-D**), совместимы ли они?

DVI — это **Digital Video (Visual) Interface** (цифровой видео (визуальный) интерфейс). Его спецификация была разработана для того, чтобы создать общий стандарт цифровой связи для устройств, работающих с видеосигналом. В свое время подобный открытый формат был необходим, так как его отсутствие могло привести к созданию множества несовместимых между собой цифровых интерфейсов.

Стандарт **DVI** объединяет в себе три частично совместимых интерфейса: **DVI-A**, **DVI-D** и **DVI-I**. Первый работает только с аналоговым видео, поэтому и содержит в своем названии букву **A (Analog)**. Второй, соответственно, цифровой (**Digital**). Последний стандарт может взаимодействовать с обоими видами сигнала и носит обозначение **I (Integrated)**. Данный подвид интерфейса самый распространенный, так как он универсален и полностью совместим с **DVI-A** и **DVI-D**. Поэтому, если вы увидите, что видеокарта красуется под поддержкой нашего универсального видеоинтерфейса, то скорее всего она работает именно через **DVI-I**. Остальные интерфейсы являются узкоспециализированными.



Здравствуйте. Начались неполадки с **Windows XP**. Баловался я с системой, пытаюсь изменить настройки из реестра. В результате система начала подвисать. Мне это дело не понравилось, и я решил восстановить контрольную точку через «Восстановление системы» в свойствах «Мой компьютер». Захожу, а этой вкладки нет! Я подумал, может быть, выключился сервис восстановления, и захожу в раздел «Администрирование». Сервис и правду выключен, но, что самое плохое, мне никак не удается его запустить. Попытки включить сервис вручную не помогают — появляется сообщение «Папка не пуста». Что это значит?

Если судить по сообщению об ошибке, у вас повреждена одна из папок **System Volume Information**. Они находятся на каждом логическом диске, с которым работает служба восстановления, и служат хранилищем точек отката.

Разрешить данную ситуацию можно двумя способами. Во-первых, вы можете удалить все имеющиеся папки **System Volume Information**. После перезагрузки «Восстановление системы» заработает снова. Минус этого решения — вы потеряете все точки восстановления. Чтобы этого избежать, мы попробуем вычленив проблемную папку. Для этого нам нужно перебрать все логические диски и по очереди произвольно переименовывать **System Volume Information** на каждом разделе. Перезагружайтесь и смотрите, исчезла ли ошибка. Если да, то удаляйте переименованную папку. В противном случае восстанавливайте оригинальное название и переходите к следующему диску. Но и так вы потеряете некоторое количество контрольных точек, но малую часть.

Напоследок совет. Уменьшить потери от подобных ошибок можно, разделив жесткий диск на множество небольших разделов и раскидав

по ним важную информацию. Удалив контрольные точки одного раздела, вы сохраните возможность восстановления на других дисках.



Я решил заняться изучением сетевых технологий. Накачал информации из интернета, изучаю построение локальных сетей, их виды и так далее. В различных описаниях постоянно наталкиваюсь на странный термин — Ethernet MAC-адрес — и не могу найти его внятного толкования. Может быть, вы подскажете, что это такое?

Начнем с расшифровки самого термина. **MAC** — **Media Access Control**. Каждое устройство, подключаемое к сети **Ethernet** (сетевой адаптер или хаб) использует свой уникальный MAC-адрес. Он зашивается в устройство на заводе. MAC-адреса предназначены для идентификации каждого узла сети на так называемом Media Access Control уровне, самом нижнем уровне организации сетей.

В современных сетях MAC-адреса состоят из шести байт. Первые три идентифицируют производителя сетевого устройства. Последние три определяют уникальный идентификатор сетевого компьютера или серийный номер устройства. Пользователи сетей **Ethernet**, работающие в **Windows**, всегда могут узнать адрес своей сетевой карты. В **Windows 9x/Me** это делается следующим образом: заходите в «Пуск» → «Выполнить», печатаете **winipcfg** и выбираете карту. Для **Windows NT/2000/XP** эта процедура выглядит посложнее. Вы, опять же, заходите в меню «Выполнить», набираете **cmd** и печатаете **ipconfig /all**. Затем выискиваете свое устройство.

Кстати, некоторые производители печатают MAC-адрес на самой карточке. Многие широкополосные маршрутизаторы могут назначать виртуальные адреса сетевых карт. Таким образом, модемы, обычные или **DSL**, могут работать в сети как обычные сетевые карты.



Здравствуйте, товарищ Горячев. Я купил себе недавно карманный компьютер HP iPAQ H 4150. К нему приобрел карту SD-памяти на 512 Мбайт. Радостный прихожу домой, подсоединяю и первым делом смотрю объем карточки. Написано — 482 Мбайт с копейками! Куда делись 30 Мбайт, по дороге потерялись?

Дело в том, что в 512 Мбайт — это размер в так называемых коммерческих мегабайтах. Один коммерческий мегабайт составляет миллион коммерческих же байт, на самом деле мегабайт это **1 048 576** байт. Получается, чтобы узнать реальный объем карты памяти, вам нужно разделить заявленные 512 миллионов байт на вышеприведенное число — и вы получите где-то **488** Мбайт. Не забудьте также вычесть **4—6** Мбайт, которые идут на системные нужды, и выйдет **484—482** Мбайт. Вот такой небольшой обман на **30—40** Мбайт. Еще потери зависят от объема карты: для **256** Мбайт — это **16** Мбайт, для **1** Гбайт — около **50** Мбайт.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев. У меня не очень мощный компьютер, поэтому при запуске особо «тяжелых» программ и игр я стараюсь убирать лишние процессы, которые занимают оперативную память. Хотел бы узнать, какое минимальное количество процессов должно протекать для нормальной работы системы (у меня Windows XP Home Edition), и не могли бы вы их перечислить?

Можно выгрузить все процессы, какие вам позволят. Сама **Windows XP** ничего критически важного удалить не позволит. Обычный набор неубиваемых процессов — это **csrss.exe**, **smss.exe**, **winlogon.exe**, **lsass.exe**, **services.exe**, от одного до трех **svchost**’ов и виртуальные процессы **System** и «Бездействие системы». Однако этот набор может варьироваться от системы к системе, так что ориентируйтесь по ситуации. Один из загруженных **svchost** весит особенно много и отвечает за поддержку скинов в **Windows XP**. Его отключение приводит к тому, что графический интерфейс на глазах превращается в точную копию **Windows 95/98**. Через некоторый промежуток времени операционная система перезапускает **svchost** — и интерфейс восстановится.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

В прошлом номере «Игромании» были опубликованы способы разрешения самых типичных ошибок программы **Install Shield**. После выхода номера в печать к нам пришло письмо от читателя под ником **VICont** с еще одним способом разрешения ошибки **1608: Unable to create InstallDriver instance**. Return code: **-2147221021**.

Если вы сталкиваетесь с проблемами при установке каких бы то ни было программ, вам необходимо обновить инсталляционный движок программы **Install Shield**.

В первую очередь надо выяснить версию установочного файла. Начните установку нужной вам программы, запустив файлы инсталляции (**setup.exe**, **install.exe** и т.д.). Ни в коем случае не продолжайте установку! Зайдите в папку для временных файлов (обычно она находится в **Windows\Temp**). Там откройте свойства установочного файла. Зайдите на вкладку «Версия» и посмотрите пункт «Версия файла».

Дальнейшее развитие событий зависит от вашей версии.

— Если номер версии **2.0**, меньше или начинается на цифру **6** — удалите папку **Program Files\Common Files\InstallShield\engine**, скачайте файл **IKernelUpdate** (support.installshield.com/kb/files/Q108322/IKernelUpdate.exe) и с помощью него обновите движок **InstallShield**.

— Номер версии начинается на **7** — в первую очередь проверьте, есть ли временные файлы с расширением ***.msi**. Если вы нашли такие файлы, то сделайте следующее: удалите вместе со всем содержимым **Program Files\Common Files\InstallShield\Driver\7**. Скачайте обновленный **ISScript** (support.installshield.com/kb/files/Q108322/ISScript7x.zip). Там будет находиться **msi**-файл, который нужно будет просто запустить. Если такового не будет, нужно обновить весь движок. Уточните версию — меньше ли она, чем **7.01**, или больше. В первом случае удалите папку **Program Files\Common Files\InstallShield\Professional\RunTime\0700** и установите необходимый движок (support.installshield.com/kb/files/Q108322/InstallShieldEngineUpdate700.exe). Во втором случае проделайте то же самое, только замените в названиях файлов и папки номер **0700** на **0701**.

— При старших версиях поступайте аналогично вышеприведенным случаям. Для версии, начинающейся на **8**, качайте **ISScript** и удаляйте папку аналогично седьмой версии, только заменив в названиях цифру **7** на **8**. Для девятки поступайте так же, как и в случае с седьмой версией.



У меня проблема с принтером. Несмотря на то, что он подсоединен к компьютеру, электросети и находится в полной боевой готовности (картридж заправлен, бумага есть), Windows выдает ошибку о том, что принтер не подключен. Подскажите, в чем проблема? Мой принтер — Canon LBB 810.

Проблема связана с тем, что у вас **USB**-принтер. Эта ошибка известна **Microsoft** и существует патч для исправления этого глюка. Прямой ссылки на эту заплатку нет, и за исправлением нужно обращаться непосредственно в техническую поддержку. Все замечательно, если вы зарегистрированный пользователь **Windows**, а если же нет... Придется спрашивать у знакомых или на крупных софтовых форумах, например, советую попробовать **iXBT**. Так или иначе вам нужен файл **Usbprint.sys** версии **5.1.2600.1337** или **5.0.2195.6935**.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

КЛИН КЛИНОМ



САНТ ПЛАЙЛОДЕР.

Звукозаписывающие компании, закаленные многолетними судебными процессами, по-видимому, очень хорошо помнят правило «врага надо бить его же оружием». По крайней мере, их последняя инициатива подпадает именно под это определение. А именно: **Sony BMG**, одна из крупнейших в мире звукозаписывающих компаний, собирается использовать файлообменные сети... для распространения своей музыки. Точнее, не все сети вообще, а только сервис **Playloder** (www.playlodermsp.com). Выложив знную сумму денег, пользователи Playloder получают доступ к обширной музыкальной библиотеке, файлы из которой можно скачивать неограниченное количество раз. Весь загруженный контент потом разрешается выкладывать для всеобщего доступа (это относится только к легально скачанной музыке). Playloder, в свою очередь, обязалась следить за тем, чтобы платные треки не просочились за пределы сети. Для этого музыкальные файлы будут маркировать чем-то вроде водяных знаков.

Раз уж вспомнили про пиринговые сети, нельзя не упомянуть про другую новость: как выяснилось, вклад файлообменщиков в общую сумму потерь, понесенных музыкальной индустрией в прошлом году, соста-

вил всего 16%. Основные же убытки она, как и прежде, несет от распространителей пиратских дисков.

БЛОГИ — ПОД ЗАПРЕТ

Американские солдаты, которые служат в действующих частях и пользуются интернетом, в скором времени могут попасть «под колпак». К этому призывает генерал Питер Шумейкер. Вояки часто выкладывают в своих блогах (интернет-дневниках) фотографии с мест боевых действий и пишут о ходе тех или иных операций. По мнению Шумейкера, эта информация может попасть в руки террористов, и они не преминут воспользоваться ею для подготовки новых терактов. Довод веский, однако есть пара «но»: во-первых, контрразведка и так должна присматривать за военными, а во-вторых, подобный запрет может быть продиктован не столько опасениями перед терактами, сколько боязнью того, что в Сеть утечет какой-нибудь компромат на американскую армию (пострадавшие мирные жители, фото «зачисток» и т.п.).

GOOGLE СОБИРАЕТСЯ ОТКРЫТЬ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ В РОССИИ



В начале августа появилась информация, что компания **Google** собирается открыть в Санкт-Петербурге крупный технопарк. Впрочем, «крупный» — это еще мягко сказано, потому как штат этого подразделения составит, по некоторым данным, около 3000 (!) человек. Больше сотрудников только в головном офисе компании в США. Сама Google не скрывает намерение открыть собственное отделение в России, но будет ли там действительно работать 3000 человек, не подтверждает.

Кстати говоря, одним из основателей поискового гиганта является наш бывший соотечественник Сергей Брин.

EASTER EGGS

THE BAT! 3.XX

В **The Bat!** версии 3.xx фоновый рисунок на загрузочном экране меняется в зависимости от времени запуска программы. Если запустить ее в 13.05, там будут облачка, а если в 1.15 — ночь и луна на небе.

Прислал Дмитрий Сухоруков



Заснято в 1.15



Заснято в 13.05

ВАШИ РАБОТЫ

На форуме журнала нас уже давно просят упаковывать диски в коробочки и снабжать их вкладышами. Ни того, ни другого мы по некоторым причинам сделать пока не можем, зато можем предложить вам альтернативный вариант — программу **Paketik 1.1** от нашего постоянного читателя **Вадима Кочеткова**. Утилита печатает на листе бумаги контуры паке-тика для диска, и вам остается только вырезать его и склеить.

Вадим, кстати, засветился на наших страницах уже во второй раз — в августовском номере в рубрике «КОДекс» был опубликован его хинт для **Half-Life 2**.

■ ■ ■

Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, напишите о нем. Составьте описание, снимите скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, заархивируйте скриншот RAR'ом и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

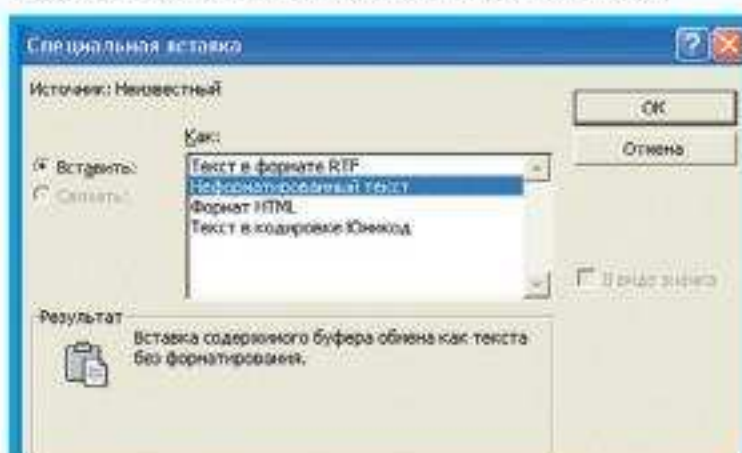
Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будет не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

КОПИРОВАНИЕ ТЕКСТА ИЗ БРАУЗЕРА В WORD

Когда копируешь текст из браузера и вставляешь его в Word или, скажем, в окошко ICQ, происходит очень неприятная вещь: фрагмент текста копируется «в лобовую», без учета того, какой у вас выбран шрифт, какого размера отступы и т.д. Все это приходится каждый раз поправлять вручную, что занимает довольно много времени (особенно при частом обращении к веб-странице). Чтобы не делать мартышкин труд, отыщите в меню «Правка» пункт «Специальная вставка» и выберите там «Неформатированный текст». Скопированный текст сразу примет нужный вид.



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY™

«Новый движок, новый AI,
новое оружие, новое все»

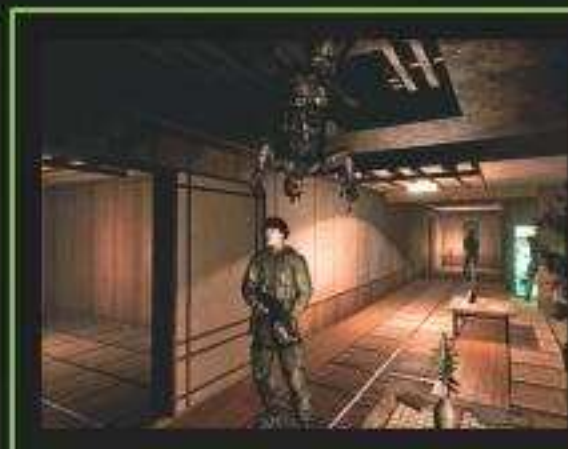
Игромания

«Игра, способная отнять
часть аудитории у само-
го Metal Gear Solid, тех-
нически совершенная, от-
личающаяся великолеп-
ным дизайном»

Страна Игр

> ЛЕГЕНДА ЖАНРА STEALTH-ACTION СЭМ ФИШЕР СНОВА В РАБОТЕ
УПОРЯДОЧИТЬ ХАОС – ТЕПЕРЬ ЭТО В ТВОИХ СИЛАХ! _

ОФИЦИАЛЬНАЯ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Game Factory Interactive Ltd. All Rights Reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

PC
DVD-ROM

GF
GAME FACTORY INTERACTIVE



UBISOFT

ПРЕДЪЯВИТЕ ЛИЦЕНЗИЮ! WINDOWS GENUINE ADVANTAGE — СУДНЫЙ ДЕНЬ ДЛЯ ПИРАТОВ

Давно известно, что корпорация **Microsoft** славна не только изобретением мириада способов повышения собственной капитализации, но и горячей заботой об интересах покупателей ее софта. Она проявляется прежде всего в разработке средств индивидуальной и коллективной защиты населения земшара от использования нелегальных копий программ, разрабатываемых в подвалах замка сэра Уильяма Майкрософтовского. Тем самым Microsoft пытается спасти хотя бы часть из тех адских миллиардов, что ежегодно уплывают из ее рук в гроты IT-флибустьеров.

Одной из последних и наиболее громких инициатив Microsoft по борьбе с использованием контрафактных копий ее продуктов стал проект **Windows Genuine Advantage (WGA)**. Принцип действия WGA заключается в сверке значений ключей лицензионных и нелегальных копий программного обеспечения Windows, которая проводится при скачивании пользователем обновлений для Windows или бесплатных утилит от Microsoft (**DirectX**, **.NET Framework**). Проверка ключа происходит автоматически, вводить по пять раз 25-значные коды не требуется.

Официально WGA стартовала 25 июля этого года. До этого в течение 10 месяцев пилотный модуль Windows Genuine Advantage тщательно тестировали. В тестировании, кстати, принимало участие 40 млн человек.

По замыслу разработчиков, отныне ни один пользователь не сможет воспользоваться услугами сервисов **Microsoft Windows Update** и **Microsoft Download Center** без предварительной проверки на «аутентичность». При этом загрузка заплаток для Windows, которые предохраняют от заражения вирусами и хакерских атак, по-прежнему открыта для всех и каждого.

Для того чтобы «кнут» WGA 1.0 ничем не отличался от «пряника», Microsoft решила не дожидаться рождественских распродаж и устроить своеобразную ярмарку подарков. В США все, кто успешно прошел проверку на

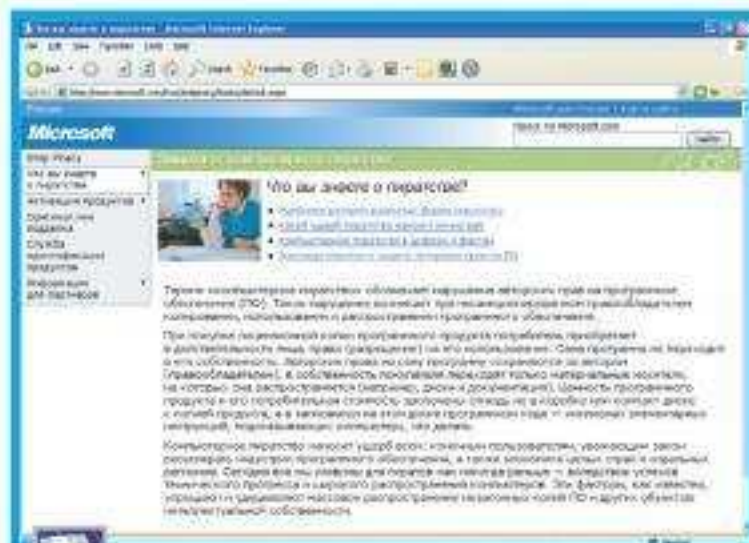


благонравность, получают право на безвозмездную загрузку софта общей стоимостью \$450. Для легальных пользователей Windows из других стран также приготовлены «премиальные». В частности, каждому «лицензированному» россиянину полагаются бесплатные редактор Photo Story 3, проигрыватель Windows Media 10, пасьянсообразная игра Match-Up! и видеокурсы по использованию «Окон». Плюс к этому можно приобрести программный набор семейства **Acronis** с 20% скидкой.

В завершение раздачи слонов Microsoft пообещала вручить каждому обладателю контрафактной копии Windows лицензионный вариант операционной системы. Для этого счастливцу необходимо быть «невольным» (правильнее даже сказать, случайным) обладателем «пиратки» и суметь доказать факт приобретения врезной версии программы. Очень интересно, каким образом покупатель 2-3-долларового диска с «Виндой» будет доказывать незнание того, что продукт этот контрафактный? Впрочем, похоже, именно для таких товарищей Microsoft и приготовила специальные расценки на лицензионный софт: \$99 за **Windows XP Home Edition** и \$149 за **Windows XP Professional**.

Тем, кто не пожелает сложить контрафакт и пойти на сотрудничество с администрацией в лице Microsoft, корпорация предрекает страшную участь — прозябание без апдейтов и всех вышеперечисленных программ. Апокалипсис в миниатюре для отдельно взятой категории грешников, не иначе.

Впрочем, уже через несколько дней после всемирного старта Windows Genuine Advantage в Сети появилась информация о взломе защиты утилиты. Как выяснилось, для того чтобы избежать «проверки паспортного

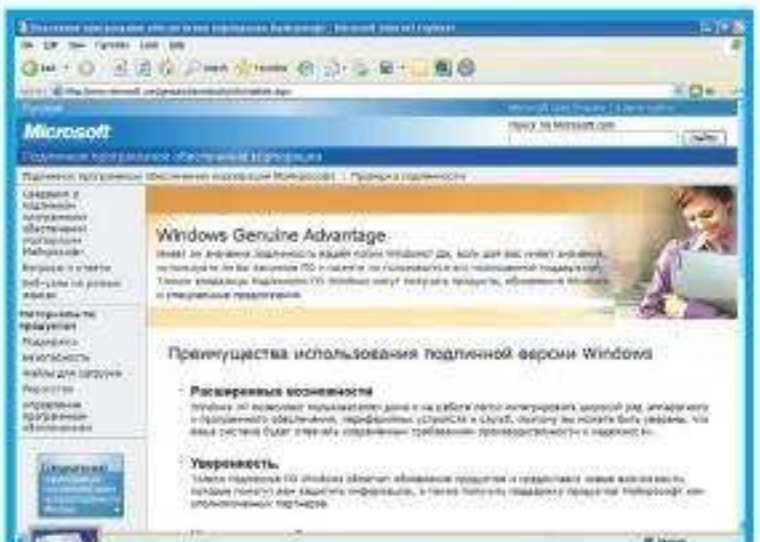


О ЧЕМ ДУМАЕШЬ? О ТЯГОТАХ ЖИЗНИ ПОД WINDOWS GENUINE ADVANTAGE?

режима», достаточно совершить несложную манипуляцию в настройках **Internet Explorer** — подробных указаний не ждите, потому как редакция «Игромании» свято чтит законодательство и не хочет до конца своей жизни вкалывать на урановых рудниках. Вместе с тем, если описанный выше «ход конем» позволяет успешно обманывать Windows Update, то пробиться к **Microsoft Windows AntiSpyware** с его помощью все равно не удастся. Однако, как показывает практика, подобные «недоработки» взломщиков — явление временное. Более того, уже сейчас есть информация о появлении более эффективных способов взлома WGA (с использованием java-скриптов и тому подобных извратов).

Сам факт того, что и после многомесячного тестирования Windows Genuine Advantage оказалась беззащитной перед не самыми замысловатыми хакерскими приемами, наводит на очень грустные мысли. Например, о том, «против» кого в первую очередь направлены подобные инициативы: мирных граждан, понуждаемых к приобретению лицензий, или умельцев, способных взломать и гораздо более сложные системы защиты? Вопрос риторический, хотя Microsoft, конечно, имеет полное право защищать свою интеллектуальную собственность любыми средствами.

Вполне вероятно, что уже сейчас специалисты компании работают над устранением «брешей» в обороне WGA и спустя некоторое время система обретет-таки более или менее серьезной броней. Вместе с тем пока что мы имеем недвусмысленную ситуацию: свое тридцатилетие (Microsoft была основана в 1975 году) корпорация встречает с мегаприбылями, желанием раскошелиться на роляти (тут Microsoft является первопроходцем) производителей Xbox-периферии и очередным (возможно, временным) поражением в крестовом походе против флибустьерского сообщества. ■



ПОХОЖЕ, ЧТО ДЕВУШКА С ОФИЦИАЛЬНОГО САЙТА MICROSOFT УВЕРЕНА В WINDOWS GENUINE ADVANTAGE ДАЖЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ В ТЕМ, ЧТО «НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ».



ЦЕНТР ЗАГРУЗКИ MICROSOFT: ОФФШОР, DUTY FREE И ХАЛЯВА ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, ПОДТВЕРДИВШИХ СВОЮ ЧИСТОПЛОТНОСТЬ.



ТЕМА «УВЕРЕННОСТИ» ПЕДАЛИРУЕТСЯ MICROSOFT ОСОБЕННО АКТИВНО. НА ФОНЕ ТОГО, КАК БЫСТРО WINDOWS GENUINE ADVANTAGE ВЗЛОМАЛИ ХАКЕРЫ, ЭТО СМОТРИТСЯ КРАЙНЕ ЗАБАВНО.

ТОРГУЙ. СРАЖАЙСЯ. СОЗИДАЙ. ДУМАЙ.



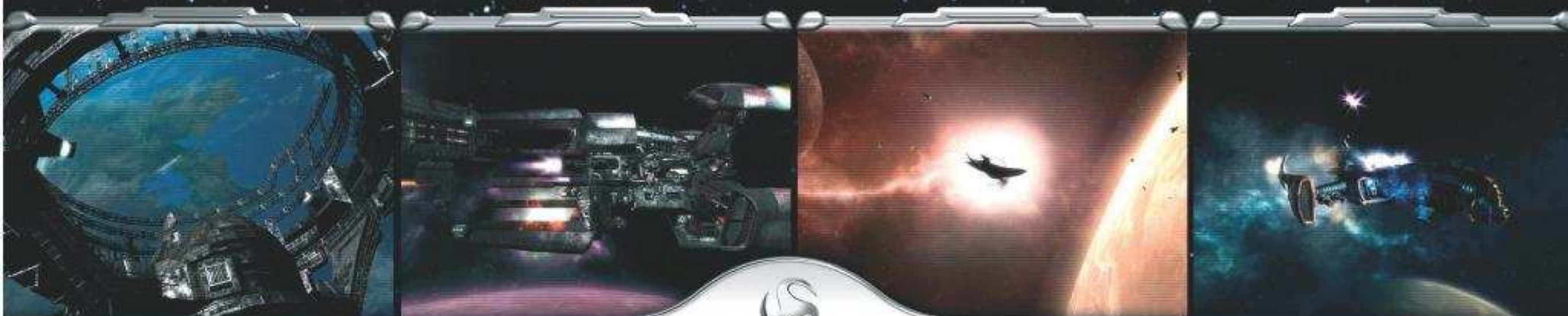
ВОССОЕДИНЕНИЕ

Ответ Жизни, Вселенной и Торговле: космосим в стиле Elite, помещенный в мир колоссальных размеров.

PC
DVD
ROM

www.x3reunion.com

PC Gamer



EGOSOFT

DEEP SILVER

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

© EGOSOFT, 2005. Все права защищены. © Deep Silver, 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ РАБОТЫ С ВИДЕО

Так уж повелось, что программы для захвата, обработки и монтажа видео считаются в народе одними из самых сложных в освоении. Отчасти это правда. Чтобы на профессиональном уровне создавать интересные сюжеты или клипы, придется очень и очень много трудиться: отсматривать чужие работы, подмечая интересные приемы и находки автора, читать соответствующую литературу и, конечно же, пытаться делать что-то свое. С другой стороны, отредактировать видеозапись — вырезать из нее все ненужные моменты, добавить парочку спецэффектов и музыкальное сопровождение — сможет практически любой пользователь. О том, какие программы понадобятся, чтобы раскрыть творческий потенциал будущих спилбергов или замазать сцену сбрасывания вас в озеро заклятыми друзьями, и пойдет наш сегодняшний рассказ.

ШАГ ПЕРВЫЙ: ЗАХВАТ

Прежде всего видеозаписи необходимо подготовить к редактированию, для чего нужно скопировать исходный материал на жесткий диск. В этом вам помогут программы для захвата видео с внешних устройств. Запись может быть произведена с чего угодно, начиная с цифровых видеокамер и заканчивая игровыми приставками (для этого, правда, понадобится карточка с видеовходом, иначе консоль не удастся подключить к компьютеру).

Одной из самых функциональных программ такого типа является **DScaler**. От обилия возможностей разбегаются глаза: множество фильтров, повышающих качество изображения, самые различные пропорции видео, функция Deinterlace, которая убирает неприятный эффект наложения одного кадра на другой. Можно сохранить не всю видеозапись, а лишь отдельные кадры из нее или серии кадров (после чего сделать из них, например, анимированный аватар для какого-нибудь форума). **DScaler** на удивление хорошо работает с TV-тюнерами. Помимо возможностей по улучшению видеоряда (если подольше покопаться в настройках, то можно добиться лучшего по сравнению с обычным телевизором качества картинки), программа может записывать передачи, убирать черные полосы и даже логотип канала с экрана! Плюс поддерживается выбор типа сигнала (PAL или SECAM), так что российские телезрители в накладе не останутся. Если вам не терпится создать клип с участниками передачи «Дом 2», то берите именно **DScaler**.

Очень странно, что разработчики не додумались включить в дистрибутив руководство пользователя, без него разобраться довольно сложно. Людям, у которых есть доступ к Сети, будет проще: заветный мануал можно найти по адресу www.deinterlace.sourceforge.net/Help. Остальным придется пользоваться общепринятым методом «бараний тык» или же другими, более простыми утилитами.



Например, такими как **SnappySoft**. Она создана как раз для тех, кому надо быстро и качественно произвести захват видео, не размениваясь на всякие там дополнительные настройки. Выбираем устройство-источник, указываем формат, в который нужно сохранить данные (поддерживаются MPEG-1 и MPEG-2), и запускаем процесс захвата. Обработываемое видео будет транслироваться во встроенном проигрывателе, там же можно посмотреть уже готовую запись.



XmediaStorm умеет все то же самое, плюс есть возможность отправить полученный файл по почте другу или транслировать видео со своего компьютера по локальной сети или напрямую в интернет.

Бесплатных утилит подобного рода почти нет. Единственная более или менее приличная программа, которую удалось найти, — **WinDV**. Утилита весит меньше 100 Кбайт, при этом умеет не только захватывать видео, но и сохранять его на внешние устройства.



Любому клипмейкеру как воздух необходим софт для записи происходящих на экране событий. С бесплатными программами тут совсем туго: практически все они очень медленные, глючные и неудобные. Исключение — **Game Cam**, да и та на все 100% оправдывает название «условно бесплатная», потому как некоторые ее возможности (впрочем, далеко не самые важные) станут доступны только после оплаты. С другой стороны, поль-

зоваться незарегистрированной версией можно неограниченно долго. Программа очень удобна. Работает она практически во всех играх, правда, только в полноэкранном режиме. Сбоку экрана располагается мало-заметный пульт дистанционного управления, в правом нижнем углу можно вызвать окошко предпросмотра, которое в реальном времени будет показывать процесс записи. Само собой, управлять им можно и при помощи горячих клавиш. Но самая полезная функция **Game Cam** — так называемый режим кэширования. Запись геймплея идет непрерывно, однако на диск сохраняются только последние несколько минут игры (время указывается в настройках). Если произошло какое-то важное событие, которое нужно сохранить, нажимаем горячую клавишу, запись в текущий файл прекращается, создается следующий, и далее захват производится уже в него. Систему утилита почти не грузит, качество записи высокое, а размеры видеофайла — довольно скромные.



Из платных программ стоит выделить **Growler Gun Cam**. Режим кэширования в ней отсутствует, зато есть другая интересная фишка: кнопку «начать/остановить запись» можно назначить самому, при этом находиться она может на любом подключенном к компьютеру устройстве ввода, будь то мышка или джойстик. Короткие ролики здесь пишутся, пока вы держите указанную в настройках клавишу. Очень удобно: положил геймпад на пол, надавил в нужный момент на кнопку ногой — видео готово. Главное — не забыть отпустить. Преимущество такого метода налицо: жесткий диск не засоряется безразмерными видеофайлами. Недостаток тоже тут как тут. Во время напряженной игры горячую клавишу можно не только забыть отпустить, но и нажать.

ШАГ ВТОРОЙ: ОБРАБОТКА



Если в дальнейшем вы не собираетесь ничего редактировать, а просто хотите сохранить полученную видеозапись у себя на компьютере, то этот этап станет для вас последним.

В случае возникновения проблем с открытием файлов рекомендуется натравить на них программу **VideoInspector**. Она покажет всю информацию о видеозаписи, в том числе и кодек, необходимый для ее воспроизведения. Если такого кодека у вас нет, можно прямо из окна программы загрузить его на свою систему.

Теперь попробуем улучшить качество полученной записи. В этом вам поможет потрясающая (жаль, что платная) утилита



EnhanceMovie. В ней присутствуют шесть фильтров (два автоматических, шесть настраиваемых), при использовании которых картинка расцветает буквально на глазах. Регулируются контрастность, насыщенность и «температура» цветов, яркость и четкость картинки. Есть функция Deinterlace. Очень наглядно показывается результат: можно выбрать просмотр оригинальной записи, ролика с примененными фильтрами или и то и другое одновременно. В третьем случае изображение разделяется на две части: слева — неотфильтрованное видео, справа — конечный ролик. Даже если вам кажется, что с качеством ваших видеофайлов все в порядке, все равно прогоните их через эту программу. Результат, как говорится, налицо.



Многие пользователи Windows XP сталкивались со следующей проблемой: иногда сохранить отдельный кадр видеозаписи обычными способами попросту невозможно. Для них созданы бесплатные программки вроде **iMeXor** или **Movie Snapshot**. Друг от друга они почти ничем не отличаются: есть окошко видеопроигрывателя, покадровый просмотр и собственно возможность сохранить любой кадр в виде картинки на жесткий диск.



А вот **QE Super Resolution** уже интереснее: она позволяет значительно увеличивать разрешение скриншота по сравнению с оригиналом. Качество очень сильно зависит от источника, но, в принципе, даже увеличение изображения в три раза дает вполне неплохой результат.

Из полученных кадров можно снова сделать видеозапись. Для этого вам понадобится **Avi Maker**. Есть у нее, правда, один огрех: добавлять файлы с картинками для последующей обработ-



ВЫДИРАНИЕ РОЛИКОВ ИЗ ИГР ДЛЯ PS ONE

Любой, кто собирается создавать ролики с видеорядом из приставочных игр, непременно должен иметь под рукой программы **PSX Multi Converter (PSXMC)** и **Psmplay**. Обе умеют искать на дисках с играми для PS one «силиконовые» ролики, музыку и картинки. Первая особенно хорошо работает с изображениями, хотя и видео со звуком ей тоже по зубам. Вторая, наоборот, найдет на диске даже самый заваленный ролик, который пропустит PSXMC. И в той, и в другой программе медиафайлы можно просматривать напрямую (если они присутствуют на диске в незапакованном виде). В противном случае придется запустить анализатор диска. Понравившиеся рисунки можно конвертировать в формат BMP, музыку — в формат WAV, а видео — в AVI.

Существуют две версии PSXMC: платная и бесплатная. Чем они отличаются, честно говоря, не совсем понятно: программа родом из



ки можно только по одному. А если этих файлов 50? 100? 1000? Не слишком-то удобно получается. Благо видеозаписи из рисунков могут сделать и многие из тех программ, о которых пойдет речь ниже.

ШАГ ТРЕТИЙ: МОНТАЖ



Вот мы и добрались до самого главного — редактирования видеозаписей. Для этих целей существует великое множество программ, во главе которых гордо восседает **Adobe Premier 1.5**. Конечно же, есть и аналоги вроде **Ulead Video Studio** или **Sonic Foundry Vegas Video**. Возможности у них практически одинаковы, однако наибольшее распространение получила именно Adobe Premier. Что же она умеет делать с видео? Если коротко — почти все. Помимо стандартных операций с записями (вырезание и добавление фрагментов, применение всевозможных фильтров и спецэффектов), можно сравнительно легко создавать сюжеты из нескольких видеофайлов, редактировать звук, добавлять графику, созданную, например, в том же **Adobe Photoshop**, и делать еще очень много интересных вещей. В монтаже вам поможет так называемая Timeline. На ней наглядно отображается, какие видео- и ау-



дакой Японии (хотя интерфейс английский), а на первый взгляд, и та и другая анализируют диски с одинаковым успехом и не умеют работать с играми для PS2 (процесс выдира- ния видео и звука из этих игр довольно сло- жен, для этого требуется множество сторон- них утилит). Хотя есть плагин, который позво- лит прослушать и сохранить на диск файлы с голосами героев **Final Fantasy X**. Psmplay же абсолютно бесплатна, но работает нестабиль- но (может зависнуть при просмотре видео).

диозаписи использованы в проекте, где к ним применены спецэффекты и тому подобная информация. Здесь же можно заниматься на- резкой видео и его монтажом. С наложением звука и видеоряда тоже никаких проблем: для этих целей выделено несколько треков, их ко- личество в любой момент можно увеличить.

За такую функциональность, правда, при- дется платить повышенной сложностью осво- ения: без толстенькой книжечки, которая рас- скажет обо всех премудростях работы с про- граммой, за нее лучше вообще не садиться. К тому же Adobe Premier кушает уж очень мно- го системных ресурсов и безбожно тормозит на слабых машинах.

Вообще говоря, Adobe Premier и ему по- добных монстров стоит использовать только тем, кто желает создавать сюжеты на про- фессиональном уровне. Всем остальным вполне подойдут и более простые аналоги.



Video Edit Magic внешне очень похожа на Adobe Premier, хотя, конечно, функций в ней поменьше. Зато освоить ее можно буквально за полчаса — программа очень проста. Для начинающих клипмейкеров здесь есть все необходимые инструменты: и фильтры, и спецэффекты, и пресловутая Timeline. Немного неудобно реализовано выделение нужного фрагмента для редактирования, но к этому быстро привыкаешь. В общем, с помощью Video Edit Magic можно создавать вполне себе приличные сюжеты, лишь бы «божья искра» в авторе была. Пробная версия программы ра- ботает неограниченно долго, однако через 30 дней отключается возможность видеозахвата,

а на все готовые проекты вешается здоровенное клеймо с просьбой зарегистрироваться.



Из полностью бесплатных программ стоит отметить, конечно же, знаменитый **VirtualDub**. Знаменит он, во-первых, своей открытой архитектурой, а следовательно, и наличием огромного количества сторонних фильтров (также парочкой клонов). А во-вторых, тем, что является фактически единственной бесплатной программой такого уровня. Конечно, сюжеты с его помощью делать сложно (но можно!), для этих целей больше подходят Adobe Premier и Video Edit Magic. А вот захватить и отредактировать видео, конвертировать его в другой формат, привинтить интересный фильтр — это всегда пожалуйста. Есть возможность создавать видеозаписи из наборов картинок формата BMP.

Отличный тандем с VirtualDub образует **AviSynth**. Это фактически текстовый редактор видео. Работает он так: мы создаем обычный текстовый файл, в который записываем при помощи специальных команд последовательность действий и привязываем их к видеозаписям. Такой текстовый файл называется скриптом. Открываем его в VirtualDub, а дальше все происходит в автоматическом режиме: программа загрузит нужные файлы, проведет с ними указанные действия и сохранит результат на жесткий диск. Об области применения AviSynth догадаться не так уж и сложно, это пакетная обработка большого количества файлов. Вместо того чтобы раз за разом делать работу вручную, достаточно всего лишь один раз попотеть над скриптом, запустить процесс и отправиться пить чай.



Составлять скрипты вручную — неблагоприятное дело, поэтому всем, кто решит воспользоваться AviSynth, рекомендуется установить и **AviSynthEditor**. Теперь не придется каждый раз лезть в help-файлик, чтобы посмотреть синтаксис той или иной команды.

Рассмотрим и совсем простые программы, идеально подходящие для редактирования домашнего видео. **123 Video Converter** разделит видеозапись на несколько кусочков или, наоборот, соединит небольшие файлы в один. Можно сохранить серию кадров в виде рисунков (самое оно для создания анимированных GIF'ов), правда, отдельный кадр скопировать не получится. Также есть возможность конвертировать видео между следующими форматами: AVI, WMV, MPEG1/2 и ASF.

Solveig Multimedia AVI Trimmer умеет лишь выдирать отдельные сцены из роликов, причем

с точностью до тысячных долей секунды. Необходимо задать время начала и конца нужного фрагмента, а дальше программа сделает все сама. Жаль, что нет окна предпросмотра, узнать время придется в других программах (хотя бы в видеопроигрывателях).



У **EasyMPEG** есть функция предпросмотра, зато поиск осуществляется только по ключевым кадрам. Учитывая, что промежутки между ними частенько доходят до 10 секунд, получается не самый удобный способ для сохранения нужного фрагмента. К тому же программа работает только с форматом MPEG. Но для редактирования домашнего видео этого вполне достаточно.

Ultra Video Splitter и **Ultra Video Joiner**, как говорится, созданы друг для друга. Первая режет видеофайлы на кусочки. Поддерживается множество типов файлов, есть превью-окно, кадровый просмотр, возможность разделить уже выбранный фрагмент еще на несколько файлов меньшего размера. Можно задать либо число таких фрагментов, либо продолжительность каждого из них. Вторая, соответственно, соединяет несколько видеофайлов в один. На тип и параметры исходных файлов, в отличие от EasyMPEG, программе плевать с высокой колокольни: при склеивании все они будут приведены к «общему знаменателю». Однако в этом случае возможно искажение пропорций. Чтобы этого не произошло, необходимо выставить соответствующую опцию. Вот только с AVI-файлами опять проблемы: при попытке сохранить конечный ролик в этот формат процесс кодирования зависает. Происходит это только в случае использования кода DivX, с другими ничего подобного не происходило.

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ: ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ



Задуманный сюжет практически готов. Осталось совсем немного: добавить субтитры (если они будут).

Лучше всего для этого подойдет **Subtitle Workshop**. Программа абсолютно бесплатна, хотя ничего удобнее нее, кажется, просто нет. Утилита понимает несколько десятков форматов, имеет множество настроек и возможностей (вроде автоматической подгонки вре-

МОБИЛЬНЫЙ КИНОТЕАТР

Когда вы будете читать этот текст, уже должна появиться европейская (а если очень повезет, то и российская) версия PlayStation Portable. Как известно, на ней можно не только играть, но и смотреть фильмы. Конвертировать их в нужный формат и загрузить на карточку памяти поможет бесплатная утилита **PSP Video 9**. Она поддерживает файлы форматов AVI, MPEG, WMV, VOB (DVD Video), MOV (QuickTime), Tivo ToGo и скрипты AviSynth. Интерфейс копирования похож на **Total Commander**: с одной стороны отображаются файлы, которые уже находятся на карточке памяти (с ними можно проделывать простые операции вроде копирования или удаления), с другой — готовые к заливке видеозаписи.



мени отображения субтитров на экране) и очень проста в использовании. Субтитры можно либо создать с нуля, либо отредактировать уже готовые.

Для редактирования субтитров также можно использовать **Subtitles modifier**. Программа понимает два самых распространенных формата: SUB и SRT.

Найти уже готовые субтитры может утилита **SubCrawler**. Необходимо лишь указать название фильма, а программа пошлет запрос на несколько специализированных сайтов и поможет загрузить найденное.

■ ■ ■

Ну вот и все: ваш ролик готов, можете хвастаться перед друзьями. Для этого потребуются приличный медиапроигрыватель, самые лучшие из них вы без труда найдете на нашем диске в разделе «Игроманский стандарт». Нет там разве что **BSPlayer**, некогда самого легкого плеера для Windows. Сейчас программа немножко потолстела, обзавелась красивой шкуркой, но по-прежнему практически не грузит систему.

Еще один хороший проигрыватель — **Media Player Classic**. Несмотря на свой аскетичный внешний вид, он обладает поистине богатырскими возможностями в воспроизведении видеозаписей. Поддерживается 24 типа файлов, в том числе и Real Video и QuickTime, есть возможность поиска и загрузки субтитров, использования внешних фильтров и сохранения отдельных кадров в виде рисунков BMP.

Что ж, теперь вы вооружены всеми необходимыми утилитами для создания, редактирования и просмотра видео. Не забудьте, что наша орденосная рубрика «Видеомания» по-прежнему ждет ваших работ. Надеемся, что теперь их количество, а главное, качество заметно возрастут. ■

АСЫ

НАД

ВЬЕТНАМОМ™

Война еще не закончена, армии США нужны новые пилоты!
Не подведи Дядю Сэма, офицер!



© 2005 «Руссوبيт-Пабблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
© 2005 «Artematica Entertainment» All rights reserved.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

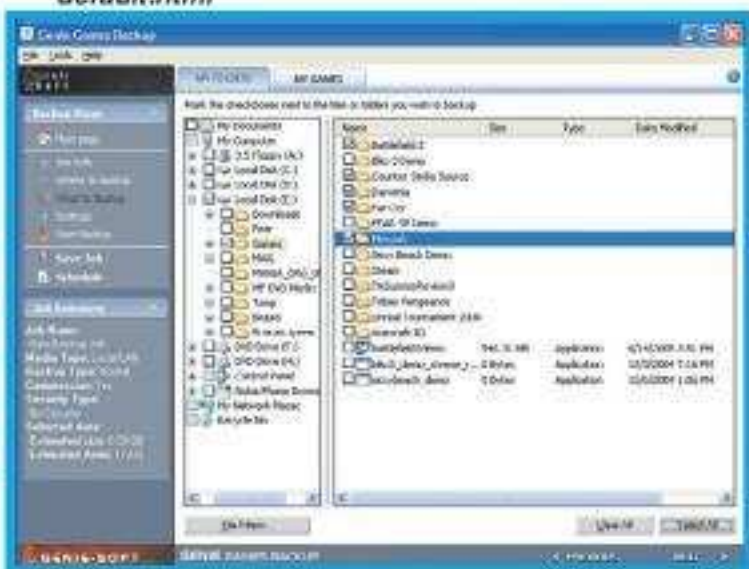
GENIE GAMES BACKUP 1.0

Разработчик: Genie-Soft

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.genie-soft.com/products/gbmgames/default.html



В прошлом году Genie Backup Manager была названа нами лучшей программой для резервного копирования файлов. Год спустя Genie-Soft вновь впереди планеты всей: ее Genie Games Backup — первая утилита для бэкапа игр. Ведь как было раньше: поставил, к примеру, новый жесткий диск — изволь установить и настраивать каждую игру по отдельности. С Genie Games Backup вы сможете делать копии игр вместе с сохранениями, модами, настройками и всеми записями в реестре. Когда вновь захочется поиграть в удаленную игру, ее можно будет просто извлечь из бэкап-файла.

Рейтинг: 9

СВЕЖАТИНА!

ACTIVE DESKTOP CALENDAR 5.6

Разработчик: XemiComputers

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: \$19.90

Способ оплаты: банковская карта

Сайт: www.xemico.com



Active Desktop Calendar — органайзер столь замечательный, что на него в считанные дни подседа половина нашей редакции. После его установки прямо на рабочем столе появляется календарь. Выбираешь день, прописываешь свое расписание, включаешь «напоминку» (если нужна) — и все, дальше программа сама напоминает о важном событии в нужное время. При наведении курсора на любую дату всплывает окошко со списком всех запланиро-

ванных дел. Условно-бесплатная версия не имеет ограничений по времени, но в ней нельзя вбивать больше 10 пунктов одновременно.

Рейтинг: 8

ALLWAY SYNC 2.9.43

Разработчик: Usov Lab

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: <http://allwaysync.com>



Тем, кто хранит информацию на сервере в локальной сети или на удаленном компьютере (например, если вы складываете там резервные копии своих файлов), в обязательном порядке стоит обратить внимание на Allway Sync. Эта программа сверяет папки на локальном компьютере и на компьютере из сети, а в случае несовпадения содержимого сообщит вам об этом. Дадите отмашку — и утилита тут же синхронизирует их (то есть содержимое обеих папок станет одинаковым).

Рейтинг: 8

CHECK & GET 2.0.2

Разработчик: ActiveURLs

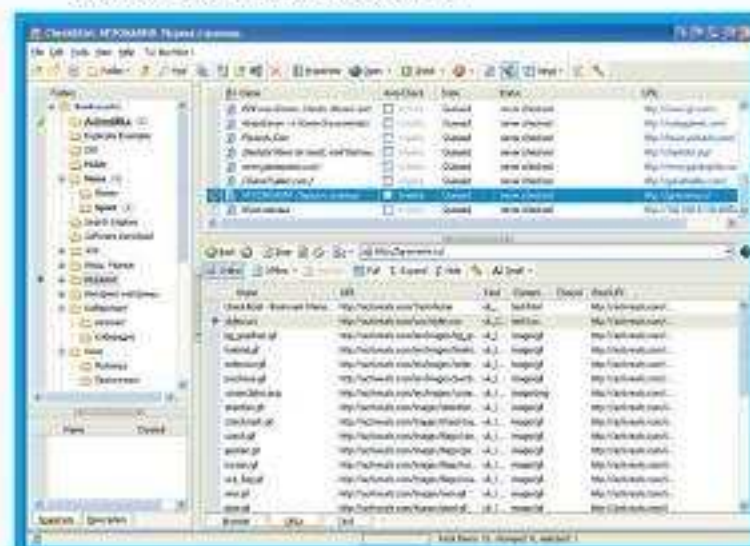
Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: 560 рублей

Способ оплаты: банковская карта

Сайт: <http://activeurls.com/ru>



Когда размер папки «Избранное» начинает исчисляться мегабайтами, самое время подумать о программе, которая поможет упорядочить работу с закладками. Например, о Check & Get. Утилита импортирует из браузера закладки и сортирует их по нескольким папкам — Hot (самые посещаемые), Dead Links (умершие сайты), Changed (сайты, на которых появилось что-то новое) и так далее. Благодаря этому вам не придется каждый день посещать одни и те же ресурсы, чтобы узнать, не обнаружатся ли там какие-нибудь апдейты.

Рейтинг: 8

FUTURES IMAGER 5.3.1

Разработчик: Александр Терещенко

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.fxip.com/software/imager

Шустренький просмотрщик изображений, который придется по душе всем, кто замучен «нарзаном» неповоротливой ACDSee. Картинки грузит мгновенно, плюс — есть некоторые опции по редактированию.

Рейтинг: 7

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются полезные программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке), «Свежатины!» (подборка, состоящая в основном из свободно распространяемых утилит), «Полезный софт» (программы из других статей рубрики, опубликованные по соседству) и «Игроманский стандарт» — крайне важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: Ad-Aware 1.06, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdCleaner 4.3.04, DirectX 9.0c, DivX 5.3, DOSBox 0.63 (в комплекте с D-Fend 2.0.62), Fraps 2.6.4, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Lite 5.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.34, Light Alloy 3.3, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.25, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 5.5a, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.0.93, WinRAR 3.50.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

HARE 1.5.1

Разработчик: Dachshund Software

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно

Сайт: www.dachshundsoftware.com/index.html



Оптимизатор, способный (по словам его создателей) ускорить работу компьютера

на 300%. Что именно делает «Зайчатина» с операционной системой — неизвестно, но на глаз все действительно начинает шевелиться быстрее. Программа, увы, не бесплатная — после 20 запусков придется либо зарегистрироваться, либо забыть о Hare.

Рейтинг: 8

POWEROFF 3.0.1.3

Разработчик: Jorgen Bosman

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: <http://users.pandora.be/jbosman/applications.html>



Poweroff

умеет по расписанию выключать, перезагружать, блокировать компьютер (в том числе удаленный), переводить его в режим пониженного энергопотребления, а

также включать/выключать монитор. Особенно это удобно, если нужно запустить какой-то длительный процесс (дефрагментацию, архивирование большого объема файлов, кодирование видео) и отлучиться по своим делам.

Рейтинг: 7

REGET 4.2

Разработчик: ReGet Software

Язык: английский, русский

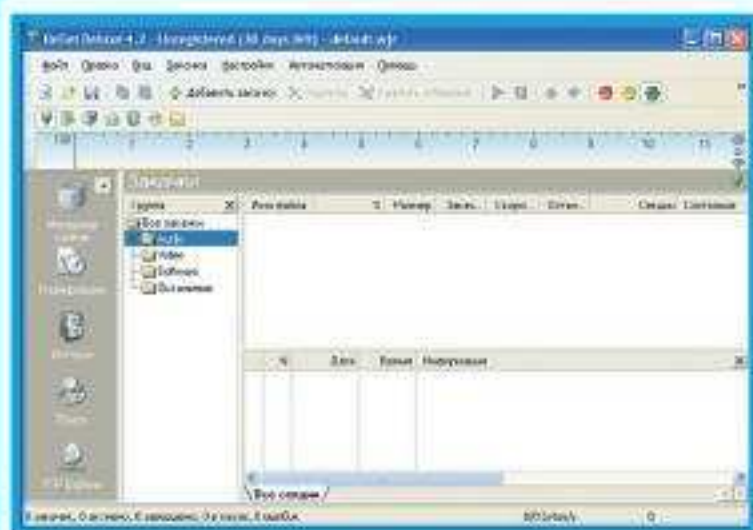
Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: 250 рублей

Способ оплаты: банковская карта, банковский, почтовый или телеграфный перевод, Яндекс.Деньги, WebMoney

Сайт: <http://deluxe.reget.com/ru/home.htm>

Когда-то ReGet считался лучшим менеджером загрузок. Таким, по сути, он остается и по сей день. Программа будет до посинения долбить ссылку, по которой никак не хочет скачиваться какой-либо файл (актуально при плохой связи), докачивает данные после обрыва связи, автоматически ищет альтерна-



тивные сервера для загрузки (так называемые зеркала), позволяет узнать «урлы» любых элементов, присутствующих на веб-странице, поддерживает все самые распространенные прокси-сервера и имеет еще много других уникальных особенностей. Изъян у нее всего один, но весьма существенный: платность. Если все те возможности, которыми обладает ReGet, для вас жизненно важны, есть смысл раскошелиться на лицензию. Если вы не столь привередливы, вам за уши хватит и бесплатного **Download Master** (проживает на нашем диске в разделе **Полезный софт/Игроманский стандарт**).

Рейтинг: **8**

TASKSWITCHXP PRO 2.0

Разработчик: NTWind Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.ntwind.com/taskswitchxp



Windows XP нельзя упрекнуть в непривлекательном дизайне, но кое на чем разработчики все же сэкономили. Взять, например, окошко для переключения задач — сугубо функциональный и совершенно непримечательный элемент. **TaskSwitchXP** заменяет его на куда более стильное и удобное окошко. В трее при этом появляется лишняя иконка, но ее можно спрятать после пары кликов в настройках.

Рейтинг: **8**

TRANSLITER 1.0.2

Разработчик: Дмитрий Ромодин
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://romodos.narod.ru>



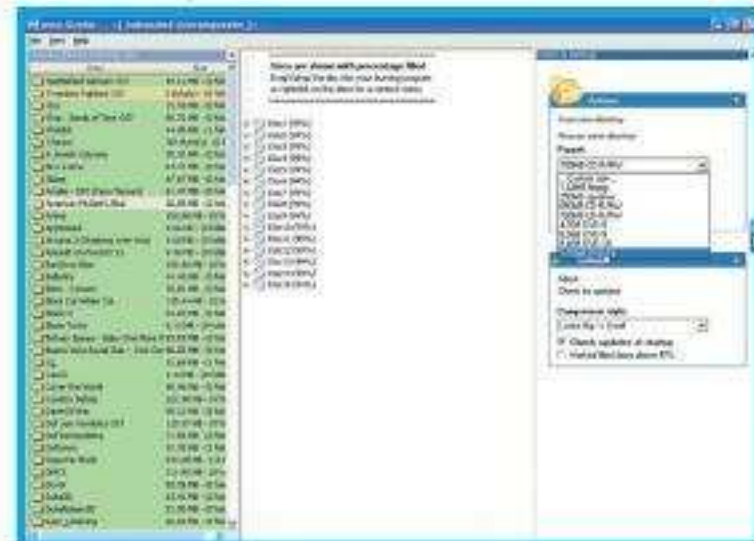
Надписи транслитом — сущее проклятие Сети, но иногда этого просто не избежать: возможна такая ситуация, что по-русски набрать текст невозможно, а писать по-английски могут не все. В такой ситуации выручит **Transliter**. Вбиваете русский текст — и программа тут же преобразовывает его в транслит. Недостатков у нее, впрочем, достаточно: с транслита обратно на русский она переводить не умеет, текст в верхнем окошке

очень мелкий (прочитать его практически невозможно), да и скорость работы оставляет желать и желать (две игроманских страницы утилиты «прожевывала» добрых полминуты).

Рейтинг: **7**

SIZEME 1.3.2

Разработчик: Lars Werner
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://lars.werner.no/sizeme>

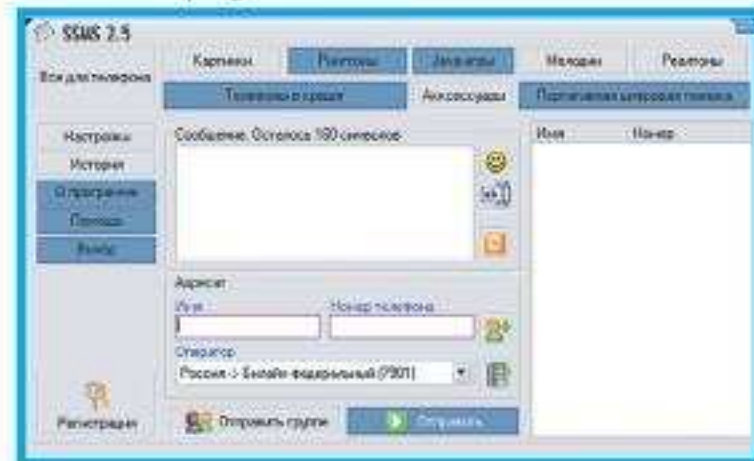


Одним из недостатков Windows XP является то, что она не способна показывать размер папок прямо в «Проводнике» без соответствующего тюнинга (как сделать этот тюнинг, см. в «Полезных новостях» июльского номера за этот год). Исправить его может **SizeMe**. Еще утилита может подсчитывать, сколько носителей (дискет, CD и DVD всех форматов) потребуется для записи того или иного файла/папки.

Рейтинг: **8**

SSMS 2.5

Разработчик: gackl
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://gackl.h15.ru>

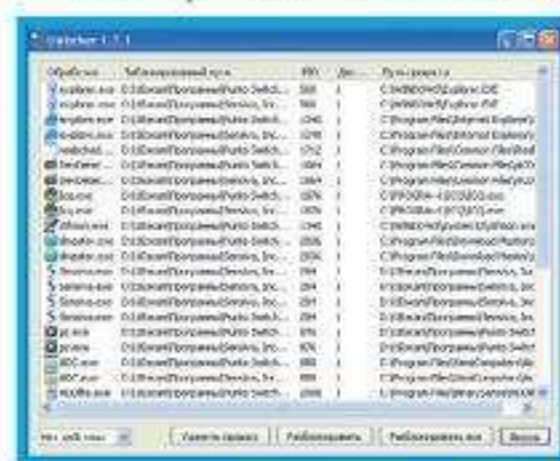


Если нужно отправлять SMS, а под рукой есть компьютер с выходом в интернет, воспользуйтесь этой программой — ведь набирать текст на клавиатуре в десятки раз быстрее. В **SSMS** поддерживается аж 250 операторов.

Рейтинг: **8**

UNLOCKER 1.7.1

Разработчик: Cedrick Collomb
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://ccollomb.free.fr/unlocker>



Случалось такое, что вы пытались удалить файл или пришибить какой-то процесс, а дотошная «Винда» отказывала вам с уведомлением «Access is denied», «Файл перемещен» из-за того, что диск защищен или просто по причине временной блажи? Как раз для таких ситуаций была создана программка **Unlocker**. Она удалит все что угодно, несмотря ни на какие протесты и демарши операционной системы.

Рейтинг: **8**

WINNERSGAMECHEATER 2.70

Разработчик: А.М. Петров
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.alpet.hotmail.ru

Что делать, если для игры еще (или вообще) нет кодов, а сжульничать уж очень хочется? Выбор тут небольшой: либо покопаться в конфигурационных файлах и сохранениях, либо прибегнуть к помощи утилит вроде **ArtMoney** и **Magic Trainer Creator** (обе есть на нашем диске в разделе «КОДеКС»). **WinnerGameCheater** относится как раз к такого рода программам. Действует она следующим образом: начинаете игру, сворачиваете ее, запускаете **WinnerGameCheater** и отряжаете «ломалку» на сканирование памяти. Программа ищет все числовые значения и отбирает из них те, которые могут относиться к игровым параметрам (число жизней, боеприпасов, запасы золота, дерева, тибериума, etc). Когда искомые параметры будут найдены, вы прописываете вместо них все, что вам заблагорассудится, и наслаждаетесь результатом. Значения эти, кстати, можно сохранить в виде готового трейнера — чтобы в следующий раз не искать их по новой.

Рейтинг: **7**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:

AntiCrash 3.6.1. Программа от создателей Hare. Если «Зайчатина» увеличивает скорость работы системы, то **AntiCrash** — ее стабильность. После всех тех махинаций, что производит эта программа, компьютер начинает реже глючить и зависать.

Unlimited Menus 1.6. Утилита для создания собственных менюшек.

zsDuplicateHunter 2.21. Ищет и удаляет дубликаты файлов.

К СТАТЬЕ «САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР»

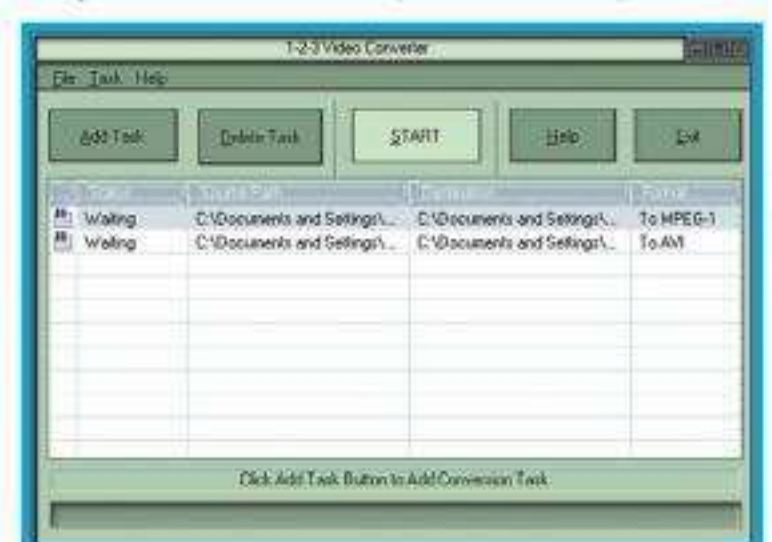
Софт для:

...захвата видео: **DScaler**, **SnappySoft**, **XmediaStorm**, **WinDV**, **Game Cam** и **Growler Gun Cam**.

...его обработки: **VideoInspector**, **EnhanceMovie**, **iMeXoR**, **Movie Snapshot**, **QE Super Resolution** и **Avi Maker**.

...и монтажа: **Adobe Premier**, **Ulead Video Studio**, **Video Edit Magic**, **VirtualDub**, **AviSynth**, **AvisynthEditor**, **123 Video Converter**, **Solveig Multimedia AVI Trimmer**, **EasyMPEG**, **Ultra Video Splitter**, **Ultra Video Joiner**, **Subtitle Workshop**, **Subtitles modifier** и **SubCrawler**.

Помимо того, на дисках вы найдете две программы для выдиранья роликов, картинок и музыки из игр для PS One (**PSX Multi Converter** и **Psmplay**) и утилиту для конвертирования видео под формат приставки **PlayStation Portable (PSP Video 9)**.





БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ В SAN ANDREAS

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL: RUБРИКИ: SAMEDEV@IGROMANIA.RU

Лос-Сантос, штат Сан-Андреас. Повсюду солдаты, танки и армейские джипы — в городе введено военное положение. Постоянно слышны выстрелы и крики. Мирные жители в ужасе разбегаются кто куда. Карл Джонсон тем временем угоняет автомобиль. Проскальзывая на своем спортивном авто между танками и машинами спецназа, он едет в другой город, где еще не начались военные действия.

Когда граница почти преодолена, танковый снаряд взрывается в сантиметре от крыши автомобиля. Но Сиджее это несколько не смущает. Наш герой останавливает тачку рядом с красивой блондинкой, не выходя из авто знакомится с ней и уговаривает сесть в машину. Блондинка без раздумий садится, и Карл едет в тихое место...

Разве такое увидишь в оригинальной GTA: San Andreas? Сегодня мы предлагаем вашему вниманию необычную публикацию. Мы создадим не одну и не две, а целую серию полноценных модификаций GTA: San Andreas. Тотальная неополиткорректность гарантирована!



СТРОИТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ

При вскрытии нам понадобятся файлы, которые лежат в игровой директории в подкаталоге **data**. Большая их часть имеет расширение **.dat** (плюс встречаются **.ide**-файлы). В первую очередь нам нужны следующие файлы: **carcols.dat** (перечень возможных раскрасок машин), **cargrp.dat** (содержит разбивку

транспортных средств по категориям), **carmods.dat** (модификации автомобилей), **clothes.dat** (характеристики различных видов одежды Сиджее), **default.ide** (базовые параметры моделей тачек, пешеходов, оружия), **handling.cfg** (характеристики авто), **melee.dat** (атака холодным оружием), **pedgrp.dat** (разбивка обитателей San Andreas на группы), **peds.ide** (внешний вид пешеходов), **pedstats.dat** (поведение жителей штата), **popcycle.dat** (представительство различных групп граждан в определенных частях города в то или иное время), **shopping.dat** (покупки, которые вы можете делать в магазинах штата), **vehicles.ide** (визуальные параметры дорожного движения), **weapon.dat** (атрибуты орудий убийства).

Все эти файлы можно отредактировать в обычном «Блокноте». Из-за разбивки на столбцы они обладают своеобразной структурой. Каждый такой столбец заполнен значениями того или иного параметра, которое относится к определенному объекту (его тип зависит от файла). При этом первая колонка всегда содержит название объекта.

Имя параметра, как правило, дается в самом верш столбца (над перечнем значений) в зашифрованной форме — в виде латинской буквы (расшифровка наименований атрибутов дана в начале файла). Обратите внимание на то, что текст, который следует за знаком #, является комментарием разработчиков и игрой не учитывается.

На этом знакомство со структурой и предназначением файлов с игровыми пара-

метрами завершаем. Пора приступать непосредственно к созданию модификаций.



СКЕЙТОМ ПО ГОЛОВЕ

Приелись оригинальные орудия убийства? Не вопрос — давайте сделаем новые!

Мало кто знает, что в San Andreas можно бить врагов... скейтбордом. Это и понятно — из финальной версии игры эта возможность была исключена, но ее можно легко вернуть обратно. Причем способов атаки скейтом предостаточно. Все они могут быть активированы после правки файла **default.ide**.

Если вы хотите, чтобы главный герой наносил удары скейтом сверху, найдите в файле следующую строку: **336, bat, bat, null, 1, 50, 0**. Измените ту ее часть, что следует за первой запятой, на **skateboard, skateboard, null, 1, 50, 0**. Теперь скейтборд заменит собой бейсбольную битку, позаимствовав при этом ее анимацию и боевые характеристики.

Дабы обучить Сиджее прямым ударам скейтбордом, обратитесь к строчке: **335, knifecur, knifecur, null, 1, 50, 0**. Поступите с ней точно так же, как и в предыдущем случае. Атака скейтом при этом будет напоминать уколы ножом.

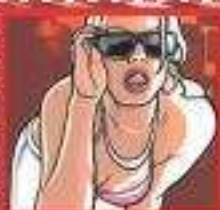
Можно добавить в игру и другие способы атаки «доской». Для этого подкорректируйте одну из строк, начинающихся с чисел от **331** до **339** (все они посвящены холодному оружию), так же, как мы делали это в случае с битой и ножом.



Скейт хорош своей дальностью: за один удар частенько удается огреть сразу двух стоящих рядом врагов.



Оказывается, угонять машины можно и с помощью... скейта! Нужно только пару раз ударить им по капоту машины — и водитель сам отдаст вам свое авто.



СЕКС В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Надоел секс с подругами и проститутками? Тогда приступаем к созданию мода, где CJ может заниматься любовью с любой девушкой San Andreas.

Первым делом откройте в «Блокноте» файл **peds.ide**. Во всех стро-



В нашей модификации любая девушка штата без колебаний ложится с Карлом в постель.

ках, имеющих в четвертом столбце слово **CIVFEMALE**, замените последнее на **PROSTITUTE**. Дабы сделать это быстро, воспользуйтесь пунктом меню **Правка/Заменить**.

Также неплохо бы придать сексуальности жительницам San Andreas (эта стадия является необязательной, но очень же-

лательной). Чтобы сделать это, замените все слова **woman** или **busywoman** в шестой колонке на **sexywoman**. Это наделит девушек сексуальной анимацией: у них даже появится соответствующая походка — они начнут вилять бедрами. Кроме того, очень кстати было бы заглянуть в файл **pedstats.dat**. В первом его столбце прописаны разные типы персонажей, из которых нам будут нужны следующие: **STAT_STREET_GIRL**, **STAT_SUIT_GIRL**, **STAT_SENSIBLE_GIRL**, **STAT_GEEK_GIRL**, **STAT_TOUGH_GIRL**, **STAT_TRAMP_FEMALE**, **STAT_BEACH_GIRL**. В седьмую колонку (задает сексуальность пешехода) каждой из строк с этими словами поставьте число **100**. После этого женские персонажи будут стараться всячески привлечь внимание нашего героя.

Теперь можете «цеплять» понравившуюся вам девушку и заниматься с ней любовью в укромном месте. При этом она будет вести себя так же, как и проститутка (то есть подходить к машине и предлагать свои «услуги»).

Кстати, не забудьте наведаться на пляж — там коротают время красивейшие представительницы прекрасного пола.

Однако во всех случаях желательно слегка подправить параметры оружия, чтобы оно отличалось от своего аналога (будь то бита, нож или другое оружие) не только внешним видом. В этом вам поможет файл **weapon.dat**. Найдите в нем строку, соответствующую замененному оружию убийства. Чтобы вам было проще это сделать, скажу, что в ее пятом столбце указано то же число (это код оружия), что и в начале строчки файла **default.ide**, посвященной этому же оружию.

Возьмем в качестве примера нож — ему посвящена строка с сочетанием **J KNIFE** в начале. Поскольку скейт длиннее ножа, будет разумным повысить дальность атаки оружия. Для этого поставьте цифру **2** в четвертый столбец строки.

Осталось только понизить урон от скейта — все-таки удар ножом побольнее будет. Чтобы сделать это, откройте файл **melee.dat** и загляните в раздел **START_COMBO KNIFE**. В шестую колонку строк, начинающихся словами **ATTACK1**, **ATTACK2**, **ATTACK3**, **AGROUND** и **AMOVING** (в каждой из них задается ущерб от различных типов атаки ножом), поставьте соответственно числа **8**, **8**, **20**, **20**, **8**. После этого скейтборд по своим боевым характеристикам перестанет быть похожим на нож. Если же вы используете в качестве базы для «доски» какой-то другой вид вооружения, обязательно проделайте с ним то же самое.

Описанные выше способы имеют один минус — для скейта используется анимация и комбо других видов оружия. Эта проблема решается заменой всех боевых атрибутов любого холодного оружия на изначальные атрибуты скейтборда (строки кода с параметрами скейта не были удалены из файла, а лишь подверглись комментированию). Правда, в этом случае CJ будет бить неприятелей не только «доской», но и кулаком свободной руки

(то есть чередуя виды атаки). Благодаря этому у скейтборда появятся оригинальные комбо. Судя по всему, именно этот способ удара скейтом был задействован авторами игры в предрелизной версии.

Чтобы вернуть его в игру, подкорректируйте содержимое файла **default.ide** так, как мы делали это при создании предыдущих видов атаки. Рекомендуем исключить из игры тот вид вооружения, который вы считаете наименее полезным. Если это, например, кий, вам нужна строка, которая начинается с числа **338**.

Заменяемое оружие надо отыскать по его коду в файле **weapon.dat**. В случае с кием вас интересует строка с сочетанием **J POOLCUE** в начале. Измените ее, поставив в шестой столбец число **-1**, в седьмой — **1**, в восьмой — слово **SKATEBOARD**, в девятый и десятый — цифру **1** и в одиннадцатый — слово **null**.

Наконец, вернем в игру «скейтовое» комбо путем правки файла **melee.dat**. Найдите в нем строку **START_COMBO SKATEBOARD** и удалите из ее начала, а также последующих двенадцати строк символ **#**. Тем самым вы снимите с них комментарий.

Теперь скейтборд стал уникальным оружием — со своими неповторимыми комбо (довольно эффективными, кстати), анимацией и боевыми характеристиками.

УДАРЫ МОБИЛЬНИКОМ



Скейт — это, конечно, отличное оружие, но лавры самого экзотического

оружия в нашем моде будут принадлежать отнюдь не ему, а... сотовому телефону! Отныне мобильник для нашего героя не столько средство общения, сколько уничтожения. Благо он большой и крепкий.

Вставляется сотовый в игру почти так же, как и разные виды атаки скейтом, позаимствованные у других видов вооружения. Единственное отличие будет в том тексте, который следует за кодом оружия (то есть после первой запятой), в строке файла **default.ide**. Этот текст должен выглядеть так: **cellphone, cellphone, null, 1, 50, 0**. Например, если вы заменяете мобильником бейсбольную биту (в данном случае это оптимальный вариант), исправьте текст в строке с числом **336** на **336, cellphone, cellphone, null, 1, 50, 0**.

Также не забудьте подкорректировать боевые параметры оружия в файле **melee.dat**, чтобы они соответствовали действительности (насколько это вообще возможно для такого, мягко говоря, необычного оружия, как мобильник). Например, если вы берете за основу биту, обращайтесь к разделу **START_COMBO BBALLBAT**. В шестом



Сотовый телефон, может, и не является оружием пролетариата, но тем не менее очень эффективен.

столбце в строке со словами **ATTACK1**, **ATTACK2**, **ATTACK3**, **AGROUND** и **AMOVING** пропишите числа **20, 20, 28, 28** и **12** соответственно (в результате слегка возрастет сила атаки оружия), а в четвертом (определяет радиус атаки биты) — **0.4**.

Вот и все — сотовый телефон стал орудием убийства. Смотреть на то, как Карл орудует мобильником, очень забавно. Да и как оружие он весьма эффективен.



ВОЕННОЕ ВРЕМЯ

Следующая наша модификация сделает из San Andreas место боевых действий. По улицам штата будут расхаживать солдаты, развезать настоящие танки и прочий военный транспорт.

Для начала нам нужен файл **cargrp.dat**. Состоит он из множества строк, в каждой из которых прописана та или иная группа тачек. В конце строчки дается комментарий с названием этой категории транспорта. Первая группа объединяет в себе машины рабочих, вторая — автомобили деловых людей, третья — средства передвижения посетителей клубов, четвертая — транспорт фермеров, и так далее.

Добавьте в каждую из категорий, за исключением восьми последних, танк (rhino), военный джип (mesa) и грузовик для перевозки солдат (barracks). Для этого просто вставьте посреди строки следующее сочетание: **rhino, mesa, barracks**. Не забудьте также отделить их от остальных машин категории запятыми. Однако учтите, что в группы **POPCYCLE_GROUP_BEACHFOLK** и **POPCYCLE_GROUP_PARKFOLK** армейский джип приписывать не нужно — он там уже есть.

Пока новая техника (кроме танка) появляется на дорогах крайне редко. Для решения проблемы откройте файл **vehicles.ide** и найдите строки со словами **mesa** и **barracks**. В девятой колонке обеих строк поставьте число **10**.

Следующая стадия — заселение игрового мира солдатами. Делается это почти так же, как и в случае с транспортом, только на сей раз вам придется покопаться в файле **pedgrp.dat**. Припишите в каждую группу (кроме **Wives**, а также категорий, название которых начинается с сочетания **POPCYCLE_GROUP_PROSTITUTES**) солдат (они обозначаются словом **army**) и спецназовцев (**swat**). Принцип вставки — тот же, что и при работе с машинами.

Теперь улицы San Andreas будут заполнены военными, причем многие из них даже используют соответствующие своей профессии средства передвижения. Однако ведут они себя пассивно, никого не трогая. Только танки иногда по неосторожности подрывают легковушки, врезаясь в них в плотном дорожном потоке.



В военном моде такие картины не редкость. Здесь постоянно что-нибудь горит и взрывается.

Если вас такой расклад не устраивает (что, впрочем, вполне естественно), рекомендую сделать военных агрессорами — чтобы они атаковали мирных жителей и их транспортные средства. Противостоять им будут полицейские. Добиться такого эффекта можно редактированием файла **peds.ide**. Найдите в нем строку, начинающуюся с числа **287**, и пропишите в ее четвертый столбец слово **CRIMINAL**. После этого копы (в том числе спецназ) станут злейшими врагами солдат.

Чтобы солдаты начали нападать и на мирных граждан, загляните в файл **ped.dat**. В нем указано, как относятся друг к другу разные категории жителей San Andreas. Отыщите здесь слово **CRIMINAL**. Оно открывает небольшой раздел, посвященный взаимоотношениям особо опасных преступников с остальными обитателями штата. А поскольку мы уже перевели военных в категорию негативных персонажей, то этот блок относится и к ним. После слова **CRIMINAL** вставьте две новых строки. Содержимое первой из них должно выглядеть как **Hate CIVMALE**, второй — как **Hate CIVFEMALE**.

Мод готов к употреблению, вернее — к игре. Не удивляйтесь, что в городе повсюду стрельба. Захватчики взрывают транспорт, открывают огонь по бедным пешеходам, разбегающимся на все четыре стороны, и перестреливаются с блюстителями порядка. Атмосфера военного времени воспроизведена предельно точно.



НАСЕЛЕНИЕ SAN ANDREAS

San Andreas — целый мир, в котором постоянно бурлит жизнь. Однако поведение некоторых его

обитателей не всегда естественно. Оно явно нуждается в небольшой корректировке. Скажем, почему полиция никогда не преследует членов преступных группировок, а те никогда не трогают мирных жителей? Кроме того, в игре предусмотрено четыре типа отношений между персонажами, а используются только два крайних случая: ненависть и уважение.

Чтобы исправить эти недоработки, откройте уже знакомый нам файл **ped.dat**.

Вставьте в раздел **COP** следующую строку: **Dislike GANG1 GANG2 GANG3 GANG4 GANG5 GANG6 GANG7 GANG8 GANG9 GANG10**. После этого копы станут недолюбливать бандитов и начнут их отлавливать. Однако борьба с ними будет вестись не так рьяно, как с особо опасными преступниками, которых полиция ненавидит (благодаря использованию параметра **Hate**).

В блоки с именем вида **GANGX** (где **X** — число от **1** до **10**) добавьте следующую строчку: **Dislike COP**. Отныне члены шаяк будут противостоять блюстителям порядка. Новую строку нужно также вставить в раздел **CRIMINAL**. Она должна выглядеть так: **Dislike CIVMALE CIVFEMALE**. С ее появлением самые опасные рецидивисты будут время от времени нападать на мирных граждан.

Затем загляните в файл **pedstats.dat**. Он понадобится нам для того, чтобы сделать отличия между преступными группировками более значительными. Для этого в четвертый столбец (определяет трусость персонажей) строк со значением вида **STAT_GANGX** (**X** — число от **2** до **8**) в первой колонке вставьте соответственно числа **15, 15, 10, 10, 5, 5**, в восьмой (сила атаки) и девятый (способность обороняться) — **1.0, 0.9, 0.85, 0.8, 0.75, 0.75**, в десятый (быстрота атаки) — **50, 50, 55, 55, 60, 65**. Теперь члены более авторитетных банд будут немного сильнее и быстрее своих «младших коллег», что, согласитесь, вполне естественно.

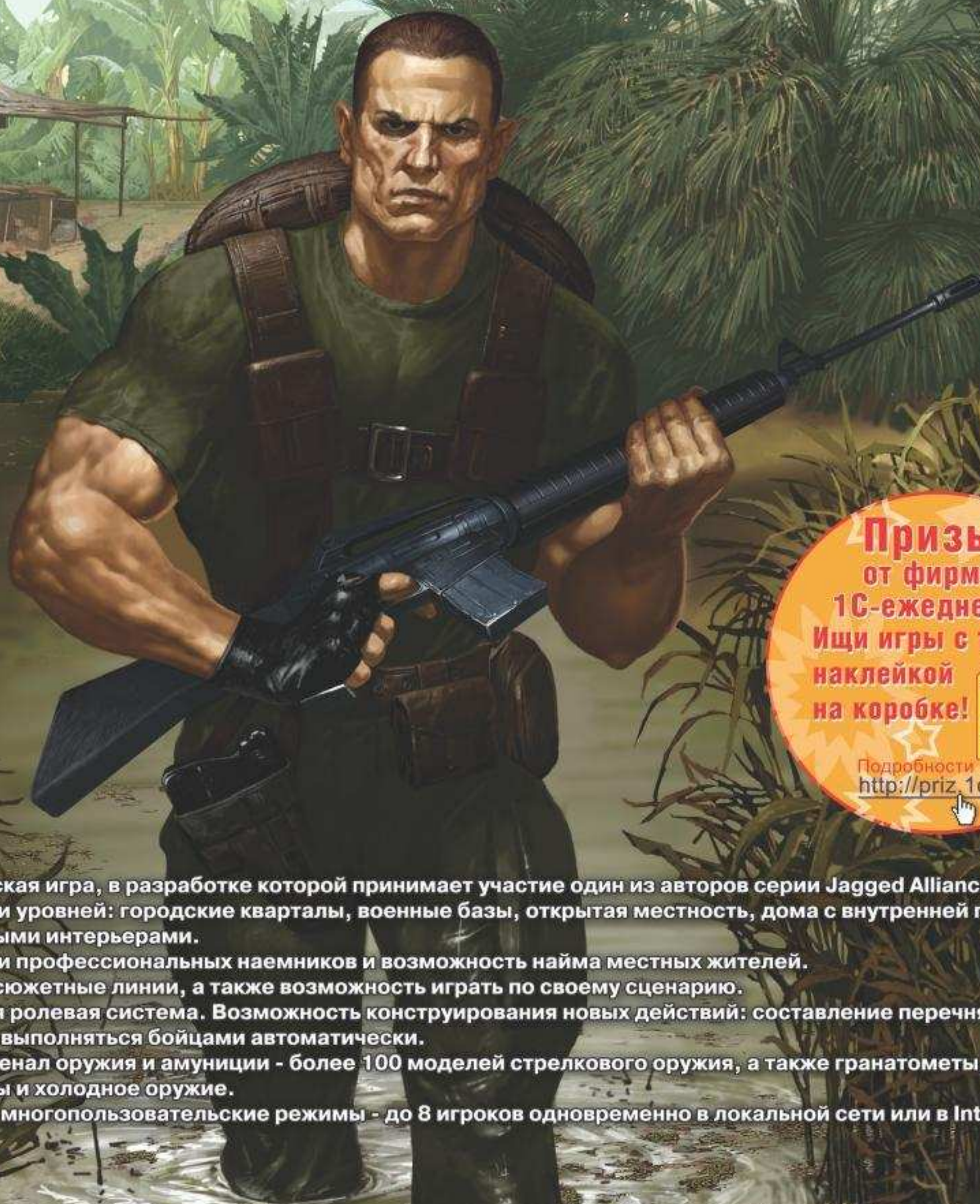
После всех этих несложных преобразований поведение обитателей игровых городов станет куда более осмысленным и реалистичным.



Мы пополнили оружейный арсенал Сиджея необычными видами оружия, сделали пешеходов более разумными, добавили на улицы штата танки и солдат и, что самое важное, подарили нашему герою возможность заниматься сексом с любой понравившейся ему (а точнее — игроку) девушкой. Вообще же архитектура движка новой GTA позволяет создавать самые разнообразные моды, поэтому мы еще не раз вернемся к этой игре. Оставайтесь с нами. ■

БРИГАДА Е5

НОВЫЙ Альянс



Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>

- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.

СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ ДЛЯ GTA: SAN ANDREAS

ЭДУАРД КЛИШИН

Любому игровому создателю, который захочет сделать мод для San Andreas, придется продираться через густые скриптовые заросли. Ведь с помощью скриптов можно изменить практически любую игровую составляющую. Хотите добавить в SA безбашенную мини-игру? Не вопрос. Желаете сделать собственный ролик на игровом движке или новую миссию? Тоже не проблема. Главное, научиться разбираться в принципах скриптописания.

Теорию и общие вопросы мы регулярно разбираем в «Самопале» (смотрите цикл статей «Игровое программирование»), на страницах же «Мастерской» займемся целенаправленным изучением скриптового языка конкретно GTA: SA.

Сегодня мы разберемся с основами языка программирования игры и научимся создавать несложные модификации. Самая популярная и распространенная программа для скриптинга под San Andreas — **SAMB**. Возможности этого редактора безграничны. Впрочем, нет, есть одно серьезное ограничение — ваша фантазия. Но тут мы вам, увы, не помощники. Зато разобраться в редакторе поможем легко. Забирайте SAMB с нашего диска и внедряйте.

Важное отступление. При написании скриптов очень большое значение имеет количество пробелов, которое стоит между теми или иными элементами скрина. В статье для удобства восприятия везде стоит по одному пробелу, но если вы хотите, чтобы мод работал, число пробелов должно быть «правильным». Для этого отправляйтесь на наш диск, где выложены исходные скрипты.

ПЕРВЫЙ ЗАПУСК

Во время первого запуска редактора вам необходимо указать директорию с установленной игрой, после чего программа запустится автоматически (в ранних версиях редактора директорию указывать не нужно). Ознакомимся с интерфейсом программы.

Большую часть редактора занимает текстовое окно (пока оно серое), где мы и будем создавать что-то новое или редактировать уже существующее. Над этим окном располагается очень удобная **панель инструментов**. Откройте файл **main.scm**, располагающийся в подпапке игры: **Data/Script** — для этого в панели инструментов щелкните на значок папки со стрелочкой или зайдите в пункт меню **File/Open**. Перед вами появится подобие проводника Windows.

В правом окне вы должны указать путь к файлу **main.scm**. Например: **C:\Games\GtaSan\data\script**. После этого напротив поля **File type** выберите **SCM-файлы**. В резуль-

тате в левом окне появится файл **main.scm**.

Щелкните по нему один раз и нажмите **OK**. Перед вами появится еще одно меню, в котором необходимо указать путь хранения файла (можно выбрать любой путь). Когда вы определитесь с местом хранения **scm**-файла, смело нажмите кнопку **OK** еще раз. Подождите несколько минут, пока программа переведет машинный код в читабельный язык программирования игры.

СИНТАКСИС РЕДАКТОРА

Ознакомимся с синтаксисом редактора. Если не соблюдать элементарные правила написания скриптов, то программа будет выдавать массу ошибок. Она просто не поймет, что вы хотите ей сказать.

Все миссии в GTA: SA представляют собой массу связанных между собой команд. Любая строка с необходимой командой, в свою очередь, состоит из трех частей, например **0417: start_mission \$test**.

Разберем эту строчку более подробно:

0417: — это код команды;

start_mission — сама команда, игнорируется редактором;

\$test — переменная или число (числа).

Еще один пример: **03D8: show save screen**. (**03D8:** — код команды; **show save screen** — команда).

Совсем не обязательно запоминать коды всех команд. В редактор встроена подсказка. Например, если вы напишите ключевое слово **boat** (лодка) и нажмете клавишу **F1**, программа автоматически подберет нужную команду:

02D3: boat \$A88 drive to 171.0578 942.3843 6.0

Нажав клавишу **F1** еще несколько раз, редактор будет подбирать коды команд с интересующим вас словом до тех пор, пока не закончатся все варианты. На слово **boat** будет выведено следующее:

02D3: boat \$A88 drive to 171.0578



■ Не горим и в воде не тонем!

942.3843 6.0

02DB: set boat \$A88 speed to 10.0

02D3: boat \$A88 drive to 171.0578

942.3843 6.0

043a: start boat foam animation ;; never used in VC

043b: update boat Scutsceneanim foam animation ;; never used in SA

02D3: boat \$A88 drive to 171.0578

942.3843 6.0

Чтобы посмотреть ключевые слова, как, например, в случае с лодкой, откройте документ **Keywords**, поставляющийся вместе с редактором.

СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ

Мы плавно подошли к самому ответственному моменту: созданию собственных модификаций. Для начала разберемся, из чего состоит файл любой миссии в San Andreas.

Файл **main.scm** состоит из четырех частей.

1 часть. Ставит размер памяти для скриптов — нужно только для редактора.

2 часть. Список используемых объектов в игре и скриптах.

3 часть. Указатели на миссии и внутриигровые блоки.

4 часть. Собственно код миссий, мини-игр, путей самолетов/вертолетов.

Пока нас не будут интересовать первые два блока — они не нужны, если вы не собираетесь создавать мегасложную миссию или совершенно новую игру.

Чтобы создать новую модификацию, нужно знать, как и с чего начать и чем закончить проект. Щелкните по «биноклю» в панели инструментов, в меню поиска введите **004F: create_thread JJ** и нажмите кнопку **Find**. Вы увидите список неизвестных пока вам команд. Давайте разберем на примере, как пишется мод.

004F: create_thread JJlgromod1

004F: — это, как мы говорили чуть выше, код команды.



■ CJ — настоящий медик. Хирург или патологоанатом...

create_thread JJ — это сама команда, отвечающая за создание потока, программы, ответственной за выполнение какого-либо действия, изменять команду нельзя!

Igromod1 — название нашего мода в файле main.scm.

Найдите то место, где заканчивается последняя команда, начинающаяся с 004F, и ниже вставьте свою строчку: **004F: create_thread JJIgromod1;**

Обратите внимание, что символ **JJ** необходимо копировать только из других команд: то, что вы напишете сами, программа не примет и выдаст ошибку при компиляции!

Далее в меню поиска (для быстрого вызова нажмите клавишу **CTRL+F**) введите слово **orig** и снова нажмите кнопку **Find**. Над строчкой:

;**—————Mission 0—————**

вы будете размещать все свои модификации, мини-игры, но не миссии — насчет этого будет отдельный разговор.

Любой блок, подпрограмма или мод начинается со строки **Igromod1**. Она играет роль идентификатора названия, которое вы писали выше. Название **Igromod1** должно соответствовать названию **Igromod1** в строке **004F: create_thread JJIgromod1;**

Если названия не совпадут, то при компиляции — переводе языка программирования в машинный код игры — редактор снова выдаст ошибку, что блок не найден.

Ниже нужно написать строку с задержкой на определенное время, чтобы игра не зависла: **0001: wait 0 ms**.

В моем случае задержка составила 0 мс, но если, например, вам нужно, чтобы какое-то действие выполнялось не сразу, то задержку можно увеличить.

Дальше начинается чистой воды эксперимент: Например, вы можете установить у игрока бесконечный бег:

0330: set player \$PLAYER_CHAR infinite run to 1 (true)

Или сделать его (игрока, конечно) пожароустойчивым:

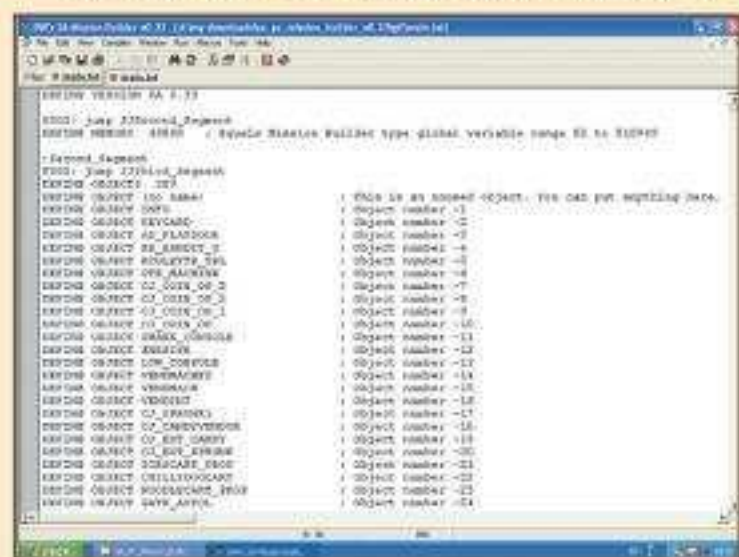
055D: make player \$PLAYER_CHAR fireproof 1

А ведь можно и перекрашиваться совершенно бесплатно:

0335: set free paynspray to 1 (true)

Дадим игроку побольше денег — с ними в SA всегда были проблемы:

0109: player \$PLAYER_CHAR money +=



■ То, что вы должны увидеть при успешной декомпиляции скрипта!

9000000

Вам мало брони и жизней — увеличим их стартовый набор на 100 единиц, мало не покажется:

035F: set_actor \$PLAYER_ACTOR armour_to 100

055E: set_player \$PLAYER_CHAR max_health += 100

Зачем ждать, пока нам в игре любезно предоставят реактивный ранец, создадим его около нашего дома (**gRoove Famile Streets**) сами!

032B: \$jet = create_weapon_pickup 370 15 ammo 1 at 2488.562 -1666.864 12.8757

Загадочные цифры **2488.562 -1666.864 12.8757** представляют собой координаты, по которым будет создан jetpack. О координатах и других непонятных цифрах в этой команде речь пойдет во второй статье цикла.

Думаю, быстрая перезарядка ствола придется всем по вкусу:

0331: unknown_player \$PLAYER_CHAR set_fast_reload 1

Самое время научиться менять привычную одежду игрока. Изменить одежду главного героя на любую другую не так сложно. Для смены одежды игрока используются вместе две нижеуказанные команды:

087B: set_player \$PLAYER_CHAR clothes «VEST» «VEST» 17

070D: \$PLAYER_CHAR

Первая задает игроку определенную одежду, а вторая «обновляет» модельку персонажа.

Дадим игроку возможность рассекать по всему игровому миру без ограничений с самого начала игры:

0629: change_stat 181 (islands unlocked) to 4

И напоследок повысим скиллы персонажа до максимума:

062A: change_stat 165 (energy) to 999.0 ; float

062A: change_stat 23 (muscle) to 999.0 ; float

062A: change_stat 21 (fat) to 0.0 ; float

062A: change_stat 163 (health upgrade) to 999.0 ; float

062A: change_stat 160 (driving skill) to 999.0 ; float

062A: change_stat 229 (bike skill) to 999.0 ; float

062A: change_stat 223 (pilot skill) to 999.0 ; float

062A: change_stat 230 (cycling skill) to 999.0 ; float

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРОЕКТА

Знаний для создания первого несложного мода вам уже хватит. Но чтобы модификация заработала, нужно еще написать команду, которая завершит работу после создания всех бонусных вещей. Выглядит она так: **004E: end thread**.

Если вы решили создать мод, содержащий все модификации, описанные в статье, то в итоге у

вас должно получиться следующее:

:Igromod1

0001: wait 0 ms

0330: set player \$PLAYER_CHAR infinite run to 1 (true)

055D: make player \$PLAYER_CHAR fireproof 1

0335: set free paynspray to 1 (true)

032B: \$jet = create_weapon_pickup 370 15 ammo 1 at 2488.562 -1666.864 12.8757

0109: player \$PLAYER_CHAR money += 9000000

035F: set_actor \$PLAYER_ACTOR armour_to 100

055E: set_player \$PLAYER_CHAR max_health += 100

0629: change_stat 181 (islands unlocked) to 4

062A: change_stat 165 (energy) to 999.0 ; float

062A: change_stat 23 (muscle) to 999.0 ; float

062A: change_stat 21 (fat) to 0.0 ; float

062A: change_stat 163 (health upgrade) to 999.0 ; float

062A: change_stat 160 (driving skill) to 999.0 ; float

062A: change_stat 229 (bike skill) to 999.0 ; float

062A: change_stat 223 (pilot skill) to 999.0 ; float

062A: change_stat 230 (cycling skill) to 999.0 ; float

087B: set_player \$PLAYER_CHAR clothes "countrytr" "countrytr" 17

070D: \$PLAYER_CHAR

004E: end thread

Последние штрихи — нажмите клавишу **F7**, редактор скомпилирует файл в формат, привычный для игры. Скопируйте его из папки, в которой хранится main.scm (путь для хранения файла main.txt и будущего main.scm вы указывали во второй менюшке, появляющейся при открытии файла main.scm из директории **Data/Script** установленной игры) в папку **Data/Script** игры. После чего запускайте San Andreas — и можете играть в модификацию.

■ ■ ■

Мы изучили основы скриптового языка GTA: SA. Научились работать с редактором SAMB. Даже с этим базовым уровнем знаний вы уже можете экспериментировать, используя данные текстового файла **Keywords**.

Мы прощаемся с вами до следующей статьи (будет опубликована в одном из ближайших выпусков «Мастерской»), в которой наши модостроительные интересы значительно расширятся — мы научимся

манипулировать персонажами и транспортными средствами, создавать свои видеоролики, позна-

комимся с понятием цикличности и освоим еще множество интересных возможностей.

■



ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОРЫ: ВЛАДИМИР БОЛВИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

НОВАЯ ГЕОМЕТРИЯ ДЛЯ «ПЕРИМЕТРА»

Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: По многочисленным просьбам любителей боевого терраморфинга (и после увещеваний с нашей стороны) создатели «Периметра» выпустили ряд дополнительных утилит, которые существенно расширяют возможности для модификации игры.

Гвоздем программы выступает плагин **meshexp.DLE**, с помощью которого в игру можно добавлять модели собственного производства из **3D Max** (5-й версии). Кроме того, утилита позволяет загружать в этот графический редактор оригинальные юниты «Периметра» и изменять их до неузнаваемости. Но и это еще не все. Известен печальный факт, что подобные инструменты для других игр часто страдают одним серьезным недугом — они не умеют сохранять вместе с моделью прикрепленную анимацию. Мы изначально обговаривали со специалистами из «К-Д ЛАБ» такую ситуацию и просили обратить на нее особое внимание. В результате плагин полностью соответствует мировым стандартам «Периметра», то есть умеет присоединять к модели все разрешенные типы анимации. К запрещенным относятся:

- скелетная анимация;
- морфинг.

Можно записывать движение моделей (и составляющих частей), вращения (как общее, так и относительно друг друга), изменять масштаб (но только всю модель целиком, по всем или одной из выбранных осей), создавать анимации при помощи изменения прозрачности и координат материалов.

Для работы с плагином необходимо поместить файл **meshexp.DLE** в папку **plugins** графического редактора **3D Max**. Затем открываете менеджер дополнительных утилит через меню **Customize/Plug-in Manager** и находите в нем строчку **MESHXP.DLE** (в колонке **Name**). Обратите внимание — напротив имени утилиты в колонке **Status** стоит **deferred**. Необходимо загрузить плагин. Щелчком левой кнопки мыши выделяете строчку с названием экспортера и, нажав правую кнопку, выводите меню, в котором выбираете пункт **Selected Plug-in/Load**. Зеленая точка в графе **Status** указывает на то, что плагин подключен и можно приступать к работе над изменением внешнего вида «Периметра».

В качестве примеров разработчики положили вместе с утилитой несколько оригинальных игровых моделей, которые сразу представлены в формате **3D Max**. Они находятся в папке **samples**. Вся положенная этим

моделям анимация уже за ними закреплена. Загрузите в **3D Max**, допустим, файл командного центра (**comand center.max**) и нажмите кнопку **Play Animation** — радар на макушке купола резво начнет вращаться. Изменив геометрию модели (например, приделав к корпусу несколько оружейных стволов), сохраняем ее для использования в игре через пункты меню **File/Export**. В окне сохранения обязательно выбираете тип файла **M3D ver2.0 (*.M3D)**. Как только будет нажата кнопка **Сохранить**, на экран выводится окно **Export Scene to .M3D File**, в котором надо указать информацию об анимации (если она используется). Нажимаете кнопку **Add** и заполняете поля:

Name — имя анимации;

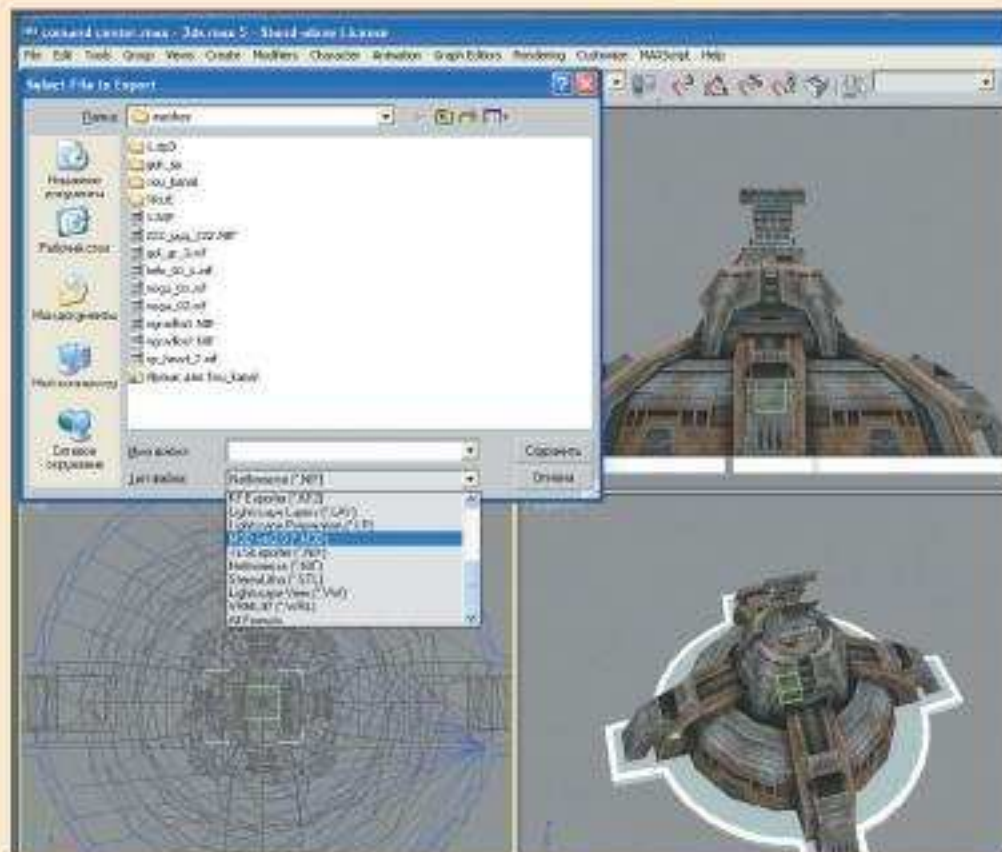
Start frame — номер первого кадра анимации (для первой 0);

Finish frame — номер последнего кадра анимации;

Number frame — общее количество кадров.

Чтобы узнать реальные цифры, нужно вернуться к модели. Она состоит из отдельных частей. Анимация закреплена только за одной из них — радаром. Можно выделить его, воспользовавшись кнопкой **Select by Name** на панели инструментов **3D Max**. Радар в модели именуется **Box01**. Обратите внимание — как только вы его выделили, на линейке анимации напротив цифры 50 появляется зеленый квадратик. Подвигайте ползунок кадров. Вы увидите, что от 0 до 50-го кадра радар делает один полный оборот вокруг своей оси. Дальше ничего не происходит. Все заканчивается на 50-м кадре.

Довольно легко усложнить анимацию командного центра. К примеру, заставим радар не только вращаться вокруг своей оси, но и подниматься в воздух над куполом здания. Так сказать, для улучшения обзора. После полного оборота локатора радар будет возвращаться на место. Чтобы добиться такого эффекта, откройте вкладку **Motion** на дополнительной панели инструментов **3D Max** (радар должен быть выделен). Передвиньте ползунок анимации на первый кадр (под номером 0). На дополнительной панели откройте свиток **PRS Parameters**. В группе **Create Key** нажмите кнопку **Position** (к нулевому кадру добавлен ключ анимации перемещения). Поскольку вначале анимации радар своего положения не меняет — сразу переходим к средней части траектории «полета». Поскольку кадров у нас 50, набирать макси-



мальную высоту локатор будет в 25-м кадре.

Передвигаете ползунок на 25-й кадр и добавляете ключ анимации перемещения. На линейке появится коричневый квадратик. Щелкаете по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выбираете пункт **Box01: Position Z** (перемещение вверх). Устанавливаете значение перемещения в пункте **Value** (например, в 1,5 м). Переходите к последнему, 50-му кадру. Точно так же добавляете в него ключ анимации и ставите значение перемещения равное 0 (радар должен вернуться в исходное состояние — на крышу здания центра). Вот и все. Если все сделано правильно, то, перемещая ползунок, любуйтесь новой, «улучшенной» анимацией командного центра (можно просто нажать кнопку **Play Animation**). При сохранении в игровом формате не забудьте, что у командного центра используется не 100, а только 50 кадров.

Более подробно о создании анимации для моделей «Периметра» и об установке их в игру расскажут сами разработчики. По нашей договоренности они готовят для вас специальный **видеоурок на эту тему**.

Для просмотра моделей (и тех, которые вы готовите к установке в игру) предназначен специальный просмотрщик (файл **WinVG.exe**). Оригинальные модели лежат, к примеру, в папке **Perimeter\RESOURCE\Models\Main**. Удобно просматривать утилитой и собственные модели, которые предназначены для установки в игру.

ВЕРДИКТ: Замечательные инструменты для изменения «геометрии войны». Позволяют получить удовольствие не только от того, что получилось, но и в процессе работы над модификациями. Это тот редкий случай, когда разработчики разворачиваются к геймерам лицом и не собираются менять своего положения даже через год со дня выхода оригинальной игры.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



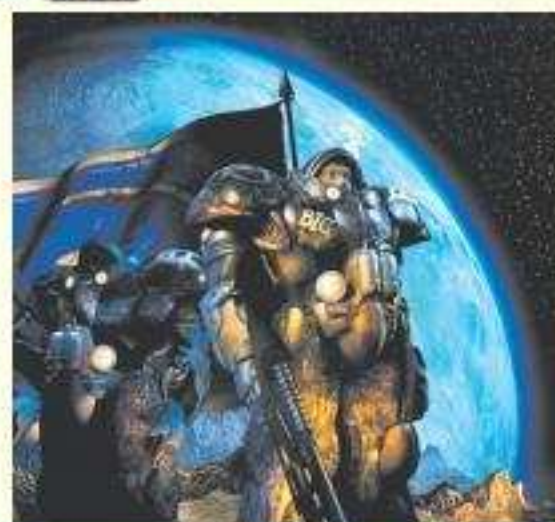
Подробнее - на
<http://priz.1c.ru>

Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения

SKYRIVER
STUDIOS



SKYRIVER
STUDIOS



ПОЛЕ БИТВЫ - ИГРА

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ
MASTERK@IGROMANIA.RU

КАК РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ СТРАТЕГИИ



Не так давно мы с вами рассмотрели особенности создания игр жанра action. Прогулялись по всем этапам их разработки — от дизайн-документа до заветного мастер-диска, который менеджер с блеском в глазах повезет прямо в издательство на тиражирование. Сегодня мы пройдем тот же путь, но... вместе с другим, не менее почтенным и популярным жанром — жанром стратегий.

ОФИЦИАЛЬНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ

Есть такая наука — таксономия. Ею занимаются очень странные люди. Они норовят вписать каждую былинку и букашку на Земле в жесткие рамки какой-то категории, подкатегории, ветви, звена, элемента или класса. И чем развесистее будет дерево классификации — тем лучше.

Попробуем разобраться, что же скрывается за таким простым и дорогим сердцу каждого геймера словом «стратегия». Чтобы хоть как-нибудь их различать, разработчики и игровые журналисты ввели для них устойчивые наименования. Давайте четко определимся с официальной классификацией жанра, принятой в среде разработчиков.

RTS (Real Time Strategy) — стратегия реального времени. Обычно в RTS игрок видит поле боя с высоты птичьего полета и может отдавать своим юнитам как индивидуальные, так и массовые команды. Именно здесь родилось такое интересное понятие, как «раш»: выдели всех бойцов в поле зрения резиновой рамочкой и пошли в самую гущу боя. Оставшиеся в живых в этой кровавой мясорубке будут праздновать победу. Типичный представитель — **Starcraft**.

TBS (Turn-Based Strategy) — стратегии, в которых все действия происходят как бы по



Starcraft — своеобразный идол жанра RTS, которому многие годы поклоняются геймеры всего мира.

шагам. Такие игры располагают к неторопливому, вдумчивому геймплею. У игрока есть время прикинуть свои силы и рассмотреть ситуацию со всех сторон, перед тем как юниты кинутся исполнять его приказ. Типичный представитель этого подвида — **Civilization**.

RPS (Role-Playing Strategy) — относительно молодой жанр, появившийся в результате скрещивания стратегий с ролевыми играми. Отдельные юниты здесь, как правило, обладают ролевыми характеристиками вроде силы или зоны влияния, на них завязаны особые квесты, они переходят из уровня в уровень. Типичный представитель — **Warcraft III**.

Wargame — походовые игры исключительно «про войну». Их часто путают с TBS, но это совершенно особое направление развития стратегий. В играх wargame во главу угла нередко ставится историческая достоверность событий, маниакально выверенный игровой баланс, красота тактических уловок и комбинаций. Многие варгеймы напоминают гигантские головоломки со множеством путей к победе. Сейчас эти игры не столь популярны, как в былые времена, но оставшиеся поклонники настолько рьяно защищают их, что мы можем смело сказать: жанр скорее жив, чем мертв. Ну а типичным представителем варгеймов можно смело назвать славную серию **Panzers**.

РАССКАЖИ МНЕ СКАЗКУ

Первый шаг в разработке стратегии сделан. Разработчик определился с жанром и переходит к сюжету. Игроку надо обстоятельно и красочно объяснить, кто он такой, что он забыл в этой стране, на этой планете или в этом мире. В общем случае

сюжет для стратегий создается примерно так же, как и для экшенов, но есть существенные различия. Рассмотрим их.

Основная цель гейм-девелопера — дать игроку ощущение, что его миссия важна и его заслуги оценят. Сюжет в духе «Галактический Совет послал нашу эскадру на захват звездной системы Тау Дельфина» вряд ли сподвигнет его на героические подвиги. Дался ему этот Тау Дельфина, а вместе с ним и сам Галактический Совет! А вот если родную Землю-матушку прилетели завоевывать супостаты и в случае поражения пострадает его, героя, шкура — это будет хороший стимул сражаться изо всех сил.

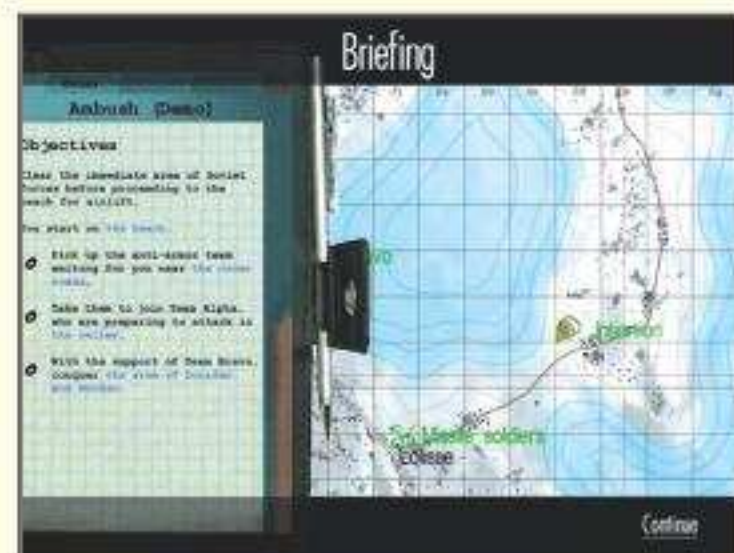
Перед любым автором сценария к чему бы то ни было (игре, фильму, даже книге) стоит нелегкая задача найти золотую середину между тремя крайностями. Сюжет не должен быть банальным. Скажем, спасая в десятый за месяц раз Землю, игрок может плюнуть на нее и предпочесть планету поспокойнее.

Сюжет не должен быть слишком сложным для восприятия. Если во вступительном тексте или ролике вы будете полчаса рассказывать «санта-барбару» про то, что «его сестра продала душу внука племяннику дьявола, а генерал в отместку решил покарать ненавистную Сирию и по дороге вернуть останки последней мумии наследного принца на историческую родину», геймер запутается и будет воевать «за просто так», не получив причитающейся порции мотивации. А воевать, как известно, гораздо приятнее, когда знаешь, во имя чего.

Наконец, третья крайность — сухое изложение фактов. Для некоторых стратегий скупая сводка с поля боя будет неплохой затравкой к игре, но злоупотреблять этим не стоит. Чем литературнее и красочнее



История, рассказанная в картинках, произведет на игроков неизгладимое впечатление. Особенно если картинки высокого качества.



Текстовые брифинги очень скучны, если их не сопроводить стилизованными картами. Обратите внимание, что текст связан с ключевыми точками карты гиперссылками.



Вот так просто и незамысловато выглядит wargame. Пусть вас не обманывает эта простота — за ней скрываются сотни юнитов с гигантским количеством характеристик и весьма сложные правила.

геймдизайнер описал суть проблемы, тем ярче представит ее игрок. В итоге мы получим сопереживание своему полководческому альтер-эго, несчастной нации, доверившей нам свое вызволение из лап небытия, да и просто рядовым солдатам.

СПОСОБОВ ГРОМАДЬЕ

Сюжет выбран, и теперь разработчик должен решить, как подать его игроку. Самый неудачный вариант — пустить «голый» текст. Люди — существа ленивые, а геймеры в особенности. Поэтому чаще всего геймдевелоперы рассказывают сюжет во вступительном видеоролике. Вариант исполнения зависит только от бюджета. Можно сделать его на движке игры, а можно арендовать киностудию, пригласить известных актеров, как сделали в свое время создатели **Command & Conquer: Tiberian Sun**.

Обычно начинающие разработчики создают визуальный ряд для первоначального текста сюжета и дают его прочитать заэкранному голосу синхронно с картинкой, например так:

«Давным-давно на далеком острове [камера наплывает из космоса на вышеозначенный остров, кружит вокруг него] жило гордое племя лесных орков [камера показывает поселения оных орков, а потом проносится перед лицом наиболее ярких их представителей], и правил ими мудрый Архаон [камера замирает на вожде племени, тот в знак своей мудрости многозначительно потрясает дубиной]».

Бывалые разработчики дают слово главным действующим лицам. Пусть игроки узнают геополитическую обстановку и суть проблемы из уст главных героев, увидят воочию битвы, предшествовавшие появлению игрока в этом мире. В руках грамотного режиссера заставка становится похожей на небольшой фильм. Такой подход отлично работает на создание правдоподобной атмосферы. Геймер еще перед началом игры знает все, что ему нужно знать, подготовлен к будущим событиям и уверен, что дерется за правое дело.

ЛЮДИ — ГЛАВНЫЙ РЕСУРС!

Игровые ресурсы — самая важная часть любой стратегии. Ведь только эта характеристика применима абсолютно ко всем их видам. Геймплей любой игры этого жанра состоит в том, чтобы правильно распорядиться ресурсами (не разминивать важные боевые единицы по мелочам, подгадать выгодный курс доллара, перехватить у конкурента опытного менеджера и поставить его управленцем на перспективном направлении). Немудрено, что от грамотного выбора ресурсов во многом зависит успех стратегии.

Наряду со стандартными ресурсами (лес, золото, камень, юниты) разработчик может ввести в игру и весьма экзотические. Например, в стратегии-симуляторе рок-певца одним из ресурсов будет популярность. К слову, попу-



С появлением третьей части Warcraft из лагеря RTS незаметно переключился в новообразованный лагерь RPS.

лярность или доверие как ресурс играли едва ли не первостепенную роль в такой многоплановой стратегии, как **Republic: The Revolution**.

Еще на этапе составления дизайн-документа разработчик выписывает ряд требований к игровым ресурсам. Их не должно быть много, иначе игрок просто запутается. Любой хозяйственник должен чувствовать значение каждого ресурса, какую роль он играет в общемировом балансе. Золото бесполезно, если геймер не понимает, куда его деть или на что поменять.

Ресурсы должны быть разнообразными. Вводить несколько драгоценных металлов (золото, серебро, платину) имеет смысл лишь в том случае, если каждый из них обладает каким-то особенным свойством (в ядерной физике высоко ценится платина и почти совсем бесполезно серебро, а серебро исключительно ценно в борьбе против вампиров). В общем, ресурсы должны взаимноисключать друг друга. К примеру, мечи можно ковать только из железа, для стрел обязательно нужно дерево.

Также ресурсы должны быть сбалансированными. Серы не должно быть слишком мало или слишком много. Ее должно быть ровно столько, чтобы игрок смог построить войско мушкетеров, вооружить их и разбить неприятеля. Впрочем, хороший геймдизайнер обычно немного отступает от этого правила и прибавляет к минимально необходимому объему ресурса небольшой излишек. Игроки ведь тоже люди, и им нужно дать право на ошибку. С другой стороны, дефицит какого-то ресурса может подхлестнуть геймера искать более рациональные способы, заставить проявить смекалку, взглянуть на миссию свежим взглядом. Если в дизайн-документе будут выполнены все эти требования, каждый «стратегический» ресурс будет нужным.



Лучшее мерило успеха стратегии — если сами разработчики в короткие часы отдыха с упоением рубятся в свою игру, а не в какой-нибудь **Unreal Tournament**. В одном из следующих номеров мы обязательно затронем другие немаловажные аспекты разработки игр стратегического жанра: планирование миссий, расстановку игровых целей и, конечно же, визуальную составляющую игры. ■



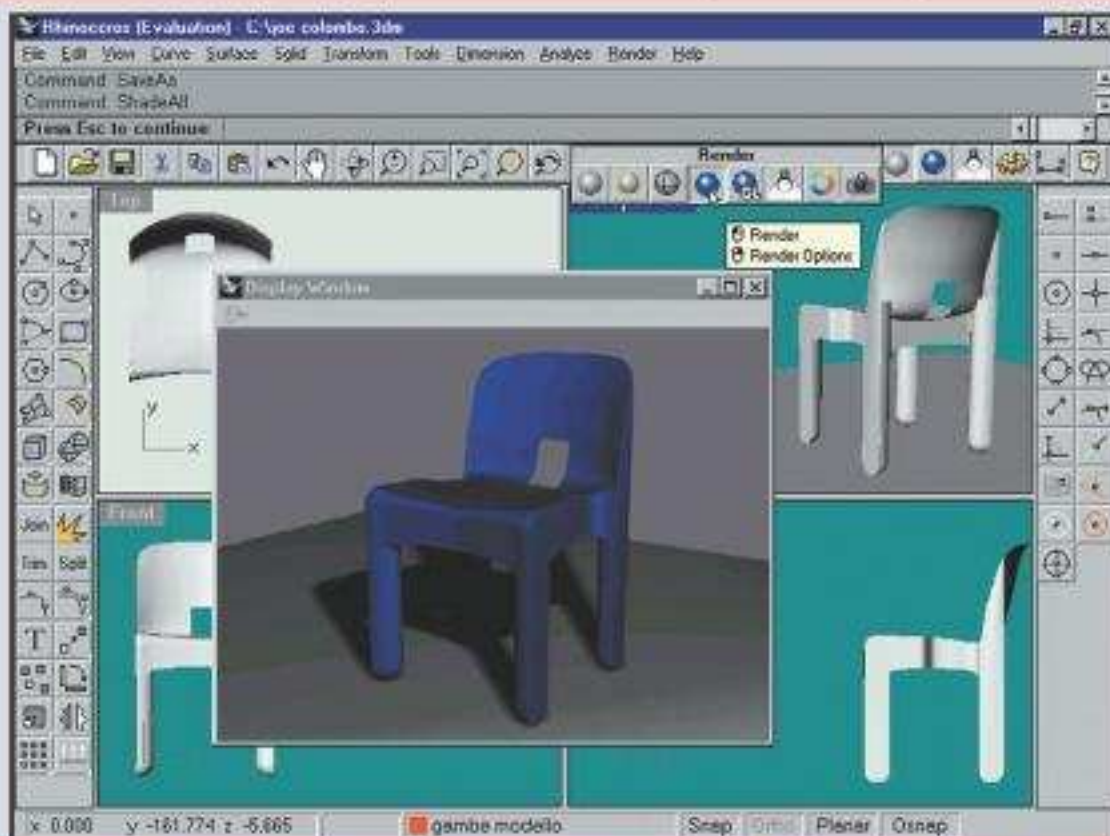
Львиную долю бюджета **Command & Conquer: Tiberian Sun** составили гонорары актеров, снявшихся в роликах.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Знакомый 3D-моделлер рассказал, что он недавно начал работать в некоей программе Rhinoceros. Я впервые слышу об этой утилите. Не подскажите, чем она лучше, скажем, всеми любимого 3DS Max или Maya? И насколько просто в ней работать?



Все команды в Rhinoceros вводятся при помощи командной строки.

На фоне таких монстров трехмерного моделирования, как 3D Max и Maya, прочие программы могут завоевать потребительский рынок лишь двумя способами. Первый — быть значительно дешевле мастодонтов и при этом мало в чем уступать им по функциональности. Это достаточно сложно. Второй путь для разработчиков пакетов трехмерной графики — сделать узкоспециализированный продукт, который, уступая во многом, будет превосходить лидеров по нескольким параметрам. Rhinoceros создан как раз по второму принципу. Это пакет, заточенный под работу с NURBS (кривые поверхности, построенные по математическим функциям, настройка осуществляется по контрольным точкам сетки).

Что касается эргономичности программы, то тут ситуация, скажем так, неоднозначная. Начать (да, наверное, и закончить) с того, что вся работа с пакетом построена на... общении с командной строкой. Да, не ослышались, именно с ней — реликтом, памятным еще по DOS, — и придется трудиться. Каждая операция вводится с клавиатуры в виде команды. Поначалу подобный подход кажется крайне архаичным, но только на первый взгляд. На самом деле в Rhinoceros командная строка выполнена крайне удобно, и часто ввод всего одного операнда заменяет кликание по десяткам пунктов меню. Нет необходимости путешествовать по дебрям всевозможных закладок, подзакладок, папок и всплывающих меню. Набрал нужную команду, нажал Enter, ознакомился с результатом...

Пожалуй, единственный недостаток командной строки — крайняя нестандартность. В результате изучать графический пакет приходится почти с нуля, вне зависимости от того, насколько хорошо вы знаете другие программы трехмерной графики. При этом средств моделирования в Rhinoceros вполне достаточно как для любительской, так и для профессиональной работы: смешение и преобразование кривых, выдавливание по линиям, создание объемных объектов на основе сечений. А многочисленные плагины позволяют довести функциональность редактора почти до уровня «Макса» и «Майя», с поправкой на то, что с NURBS работать будет значительно удобнее.

Рекомендовать ли данную программу начинающим? Пожалуй, не станем. Во-первых, популярность Rhinoceros не настолько высока, чтобы, зная принципы работы в нем, можно было устроиться на работу (а ведь каждый моделлер это подразумевает). Плюс время освоения пакета достаточно велико: заучить все многообразие команд не так просто, а каждый раз залезать в справочник — крайне долго. Впрочем, если вы собираетесь моделировать именно при помощи NURBS, то обязательно обратите внимание на Rhinoceros.

Мы с ребятами почти закончили делать шароварную игру. Это стратегия с элементами аркады. Единственное, что нам пока не совсем понятно, — как определить, на какой сектор рынка ориентирована наша игра. Мы создавали ее «под себя». Нам играть достаточно интересно, но как определить, каким именно геймерам будет интересно играть в наш проект? Насколько понимаю, определить целевую аудиторию игры крайне важно.

Определение целевой аудитории любого игрового проекта — одна из важнейших составляющих успеха итогового продукта. Любые попытки ткнуть пальцем в небо, сказав себе «а, ладно, и так сойдет, как-нибудь продадим», обычно приводят к провалу. Казалось бы, столько сил потрачено на создание, а игра (в особенности это касается шаровар) не продается. Пользователи просто не хотят играть в ваше творение.

Чтобы не пришлось уже после релиза рвать себе волосы на голове и прочих частях тела, необходимо определиться с целевой аудиторией проекта в самом начале работы. Желательно даже до написания полноценного дизайн-документа. Понятно, что у любой игры должны быть свои «фишки», делающие ее неповторимой, но если вы начнете внедрять новшества и, как вам кажется, удачные ходы туда, где рядовой геймер привык видеть, скажем, стандартный интерфейс, то в результате вы получите игру, которая будет понятна только вам — разработчикам.

Звучит парадоксально, но игры часто популярны не только потому, что открывают для геймеров что-то новое (это само собой), но и потому, что позволяют им ощутить себя в хорошо знакомой обстановке. Как в старой песенке: «Очень радостно, когда мы возвращаемся домой». Так вот, геймер должен ощутить себя в игре как дома. И создать этот дом должны вы — разработчики.

Часто девелоперы пытаются создать игру «для всех». Это невозможно даже теоретически. Поклонник аркад вряд ли будет играть в сложную походную стратегию, а любитель квестов не обратит внимание на лихой экшен. По сути, игра, созданная якобы для всех, делается ни для кого. Примеров вы и сами можете насчитать превеликое множество.

Включать в игру элементы, которые должны расширить целевую аудиторию проекта, бессмысленно. Пытаясь пустить кучный заряд дрови под хвост двум и даже более зайцам сразу, вы в лучшем случае попадете в небо, в худшем — в молоко. Игроки, на которых изначально ориентирован жанр (но не сама игра), вашу игру не купят, потому что в ней слишком много незнакомых им элементов. Те же, на кого были рассчитаны ваши сомнительные «расширения», просто не обратят внимания на игру, потому что она не принадлежит к их любимому жанру.

Поэтому еще на ранних стадиях разработки все силы необходимо направить на выяснение потребностей не некоей абстрактной игровой аудитории, а конкретных групп геймеров, которые играют в тот жанр/поджанр, в котором вы собираетесь делать свою игру. Тот самый случай, когда узкая специализация приветствуется, а попытка охватить все сразу чаще всего приводит к провалу.



Создавая игру определенного жанра, не пытайтесь объять необъятное.

Я сделал модель для UT2004, нарисовал анимацию, поместил в игру — все нормально. У меня только одна проблема: в интернете все модельки выкладываются в виде дистрибутивов. Можно ли как-то сделать свой собственный самоинсталлирующийся дистрибутив, чтобы можно было выложить свою модель в Сеть?



Чтобы выложить созданную модель в интернет, необходимо создать самораспаковывающийся архив-инсталлятор.

Не только можно, но и жизненно необходимо. Обычный игрок, не обладающий знанием инсталляции сырой заготовки модели, просто плюнет и не станет устанавливать вашу работу, если она не будет содержать встроенный инсталлятор. Создается дистрибутив следующим образом.

Самый простой способ: использовать стандартный архиватор WinRAR и командный интерпретатор DOS. Разберемся в структуре стандартного мода. Обычно к концу работы над моделью у вас есть

три файла: **System\Erazer.upl**, **UT2003\Textures\Файл.utx** и **Animations\Файл.ukx**. Плюс есть прописанная дополнительная строка в файле **System\XPlayers.int**. Сами файлы можно вынимать из архива, используя стандартную процедуру разархивации, но как быть со строкой в **XPlayers.int**? Ведь не станет же геймер сам вбивать строчки в файл. Тут-то нам на помощь и придет DOS.

Делаем простой текстовый файл **install_BashModPM.bat** и пишем в нем следующие строки:

```
@echo off
echo.>> system\players.int
echo BashMod=>>Name: Название мода|Age: 27|Race: Назва-
ние Модельки|Data:|Любая информация||>>> system\players.int
```

Данный скрипт делает следующее. Он пропускает последнюю строчку в означенном файле и дописывает в конце дополнительные данные.

Единственный момент — как же деинсталлировать модель, если игроку она не понравится? Для этого необходимо написать дополнительный деинсталлирующий скрипт. Для этого на компьютере игрока должен жить файл **uninstall_BashModPM.bat**. Но сам по себе он на винчестере, разумеется, не образуется, поэтому необходимо заложить в файл **install_BashModPM.bat** скриптовую последовательность, создающую деинсталляционный файл. Выглядит она следующим образом:

```
echo del System\BashMod.upl >> uninstall_BashModPM.bat
echo del Animations\BashModAnim.ukx >>
uninstall_BashModPM.bat
echo del Textures\BashModTex.utx >> uninstall_BashModPM.bat
echo del %* >> uninstall_BashModPM.bat
del %*
```

В первых четырех строках прописана информация, удаляющая все файлы модели, последняя же строка удаляет сам файл деинсталляции.

Почти все готово. Запаковываем все файлы в SFX-архив (обычным RAR'ом), оставляя распаковщику следующий комментарий:

```
title=Установка игровой модели для UT
text=Укажите путь к игре (например, C:\Games\UT)
path=C:\Games\UT
setup=install_BashModPM.bat
```

Вопрос месяца

В описаниях игр я часто встречаю термин «бамп». Насколько понимаю, это жаргонное сокращение от Bumpmapping. Не могли бы вы пояснить, что это за зверь такой?

Так уж повелось, что те геймеры, которые четко себе представляют, что такое бамп, обычно смеются над теми, кто с данным понятием не сталкивался. Но практика показывает, что подавляющее большинство игроков все же именно «знакомы» с термином, но объяснить толком, что он означает, не могут. Обычно отшучиваются лишь банальным «бамп — это технология придания картинке объема». Раз и навсегда объясняем, чтобы больше вопрос не поднимался и не вставал ребром.

Полигоны в играх покрываются текстурами. Текстуру при необходимости стараются сделать максимально объемной. Например, если необходимо изобразить простую кирпичную стену, не станешь же моделировать из миллионов полигонов все кирпичики с великим многообразием трещинок, выемочек, вмятинок и шершавостей. На это просто не хватит мощности компьютера. Наложить просто плоскую текстуру тоже не выход: игрок сразу заметит нереалистичный элемент. Поскольку нарисовать достаточно реалистичную текстуру, скажем, в Photoshop крайне непросто, а иногда просто невозможно, разработчики и придумали бамп.

В основе технологии Bumpmapping лежат так называемые карты рельефа. В процессе работы над игрой создатели изготавливают не только сами текстуры, но также карту высот (height map) для каждой текстуры — она описывает высоту каждой отдельно взятой точки текстуры относительно некоего условного начального

уровня («нулевые» привязки могут быть самыми различными). В некоторых случаях вместо карты высот создается карта

нормалей (normal dispmap), которая выполняет ту же задачу, но описывает высоту каждой точки при помощи нормалей.

Карты рельефа могут быть двух разновидностей: карты смещений и карты освещенности. Карта смещений задает параметры искажения для environment map, а карта освещенности содержит набор светлых и темных пятен, которые и призваны симулировать неоднородность освещения якобы из-за неровной поверхности материала (хотя на самом деле он идеально ровный). Карты рельефа накладываются альфа-смещением на текстуры, в результате игроку кажется, что поверхность рельефна. Дополнительно к картам рельефа поверхности строится и карта освещения, что позволяет создавать картинки, близкие по качеству к фотографиям.



НЕВЫНОСИМАЯ ЖЕСТОКОСТЬ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ — «НЕВИННАЯ ЖЕРТВА» ИЛИ БОМБА ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ?

Учеба не задалась с самого утра. Это стало ясно, едва в 9-м «А» начался урок литературы. Альбина Александровна Канарейкина внесла свое внушительное грушевидное тело в класс, прижимая к необъятной груди пачку тетрадей с проверенными сочинениями. По неизвестно кем заведенной традиции в разных школах у разных преподавателей порой возникает одинаковое желание «поговорить» с учениками на одинаково странные «свободные» темы, суть которых сводится к вопросам: «Как ты провел лето?», «Кем ты хочешь стать?», «Какие у тебя идеалы?». И никого, ясное дело, правдивые ответы на поставленные вопросы не интересуют.

В самом деле — не хочет же сравнить Альбина свой «отдых» на дачных грядках с вояжем особо состоятельных учеников по курортам Европы? Или узнать о замечательных перспективах отпрыска бизнесмена. Давно известно — писать надо не то, как было на самом деле, а то, что хотят от тебя услышать: про гору прочитанных книг, про желание получить престижную профессию и, само собой, про любовь к Родине. Все так и пишут.

Без компромисса

По данным Интерпола, в странах Запада отмечена устойчивая тенденция к увеличению числа людей, склонных к насилию. Количество убийств с 2,9 случаев на сто тысяч человек в начале 90-х годов сейчас возросло до 4,6 — то есть фактически в два раза. В США насильственной смертью ежегодно умирают более 10 000 человек. Американская медицинская ассоциация (АМА) однозначно связывает такое положение с влиянием сцен насилия на телевидении и в компьютерных играх. Причем среднее число тяжких преступлений против личности увеличивается вдвое в среднем каждые 15 лет.



Но Dark Lord написал правду, и его обуревали нехорошие предчувствия. И правильно одолевали... Альбина Александровна называла оценки, хвалила особо гладкое вранье, делала дежурные замечания. Тетрадь Dark'a оказалась последней.

— Ну а теперь подробнее разберем работу Петрова. Он у нас опять отличился, — учительница колыхнула телесами, вздохнула, поправила очки и начала читать: «Лето я провел за компьютером. Не пропустил ни одной классной игры. Переигрывал *Manhunt*, *Postal 2*, *GTA: San Andreas* и *DOOM 3*. Установил личный рекорд по скоростному прохождению *Half-Life 2* (3 часа 40 минут)». Очень хорошо, Петров, скоро твоими рекордами будет гордиться вся страна. К Олимпиаде уже готовишься?

Альбина Александровна сделала театральную паузу. По классу прокатились подхалимские смешки. Dark Lord сжал под партой кулаки. Учительница читала дальше: «В компьютерной игре отношения просты: есть враги, которых нужно уничтожить. В этом иногда помогают нейтральные или дружественные NPC, но их помощь необязательна. Всегда можно справиться самостоятельно. Все средства для этого под рукой: шотган, пулемет, «коктейль Молотова» или, на худой конец, простая монтировка. При этом испытываешь особый кайф. Ощущаешь себя сильной личностью, от которой зависит все». А кто такие NPC, Петров?

Вместо Dark'a с места подорвался Бобриков: — Это персонажи игры, которыми управляет компьютер, — выпалил он и, довольный, вернул свою пятую точку на стул.

«Погоди, Бобер, узнаем после уроков, насколько «Колгейт» укрепляет твои зубы», — злился про себя Dark.

Сильная личность

Первая критика в адрес компьютерных игр прозвучала еще до рождения PC. В 1976 году в продаже появилась гонка *Death Race*, где игроку нужно было давить на тротуарах фантастических существ — гремлинов. Бдительная общественность отреагировала молниеносно и обвинила разработчиков в пропаганде антиобщественного поведения. В оригинале игра называлась «Пешеход», и, похоже, по тротуарам в ней бродили совсем не сказочные персонажи. Разработчики просто не решились выпустить ее в исходном виде. И правильно сделали. В 1976-м такая «выходка» могла кончиться линчеванием со стороны родственников тех, кто действительно погиб на дорогах.

— А что мешает тебе, Петров, ощущать себя сильной личностью в реальной жизни? — Альбина Александровна по-птичьему наклонила голову и потерела дурацкий хохолок, который считала прической.

— Мы! — хохотнул с задней парты Ежихин. — Достал уже своими играми. Все кругом ничего не понимают, один он все знает, млин!

Класс одобрительно загудел. Dark втихаря показал Ежихину «фак». Тот в ответ проде-



НАСИЛИЕ-2002

• **2002 год, США.** Конгрессмен Джо Бака (Joe Baca) попытался протолкнуть закон о «Защите детей от секса и насилия в видеоиграх». Проект тормозили в подкомитетах и комиссиях. В 2003-м Джо предпринял новую попытку. В новой редакции продажа или сдача в прокат игр со сценами насилия лицам, не достигшим восемнадцати лет, считалась федеральным преступлением и каралась очень серьезно.

• **2002 год, Италия.** Начальник уголовной полиции Роберто Чинтано публично назвал игру *Mafia: The City of Lost Heaven* «пособием для желающих стать мафиози».

• **2002 год, Германия.** Некто Роберт Стейнхузер расстреливает шестнадцать своих школьных товарищей. Когда выяснилось, что убийца проводил много времени за *Counter-Strike*, власти хотели было полностью запретить компьютерные игры, в которых кого-либо убивают. Выяснить, не был ли преступник объектом травли и насмешек со стороны других учеников, никто не удосужился.



монстрировал куда более весомый аргумент — кулак. На этом молчаливая дискуссия между ними прекратилась. Еж легко справился бы с тремя такими, как Dark, и нарваться особо не стоило.

— Тихо, тихо, —

помахала пухленькой ручкой Альбина Александровна и опять открыла тетрадь: «В игровом мире нет никаких условностей. Каждый получает то, чего заслуживает. Можно размазать полицейского по тротуару в *GTA*, можно перестрелять в образе Хитмена обитателей целого дома — и никто тебе слова не скажет. У игрока полная свобода действий». Мда, интересные представления о свободе. Не могу сказать, что сильно разбираюсь в компьютерных играх, но такая постановка вопроса очень сомнительна. Люди когда-то выжили только благодаря тому,



что сумели выработать определенные правила поведения в отношениях между собой. Научились решать спорные вопросы не ударом дубины, а мирно, учитывая взаимные интересы. Не понимаю, чему может научить убийство милиционеров или истребление мирных жителей соседнего дома, пусть даже и виртуальное?

— Считается, что это помогает снять стресс, — кисло пояснил Dark. — Типа, изловили тебя во время отправления нужды в чужом подъезде, вызвали милицию, оштрафовали, сообщили родителям. Ты расстроился, пришел домой, запустил GTA и размазал всех по асфальту. Типа, после этого опять любишь соседей и милицию.

— Так вот почему ты играешь в GTA! А я-то думал, кто гадит у нас в подъезде! — заржал Еж, и все засмеялись вслед за ним.

Dark снова из-за спины показал Ежихину палец.

Сексуальный рейтинг

Как ни странно, ограничения на содержание насилия в играх появились вовсе не из-за опасений по поводу увеличения агрессивности в молодежной среде. Законодателей и родителей гораздо сильнее испугали вопросы детей на тему секса. Сидит себе папа с пивом у телевизора, и вдруг доча поворачивается к нему и спрашивает: «А что это торчит вон у того дяди?». И показывает на монитор пальчиком. А там у дяди и вправду торчит, и это «что-то» выглядит вполне определенно. Как папе выкручиваться? Не проходить же предварительно каждую купленную игру самому...

Возмущенные папы написали петицию всенародно избранным товарищам, в результате чего для игр в скором времени появился первый возрастной рейтинг. Официальным поводом послужила игра Night Trap. Позже возникла организация Entertainment Software Rating Board (ESRB), которая стала абсолютно на добровольных началах проставлять рейтинги играм. С ее появлением игроделы вздохнули свободнее, а на звонки «возмущенных папаш» давали обычно следующие ответы: «Ваш сын увидел в игре голую тетю и упал в обморок? А сколько ему лет? Восемь? А вы рассматривали коробочку? Там в уголке стоит значок «до 18 лет». Вы думали, что «предназначено для детей до 18-ти»? Нет, «запрещено детям до 18-ти»! А вы, кстати, занимаетесь развращением малолетних. Продиктуйте, пожалуйста, свой адрес. Погодите!.. Не вешайте трубку!.. Алле... Алле...

— Господи, ужас-то какой! — Альбина Александровна щупала грудь в поисках сердца. — Как же вообще можно выпускать такие игры!

— Так ведь они не предназначены для школьников, — включился в беседу будущий медалист и потомственный интеллигент Генка Коровин. — Каждая игра имеет определенные ограничения по возрасту. К

примеру, в Европе пользуются своим рейтингом, который приняли в 2003 году.

Специальная комиссия оценивает игру и зачисляет в одну из четырех возрастных групп: 7 лет и более, 12 лет и более, 16 лет и более, 18 лет и более. Почти все игры, которые перечислял Петров, относятся к «18 лет и более».

— А каким же образом эти игры попали к Петрову? — удивлялась Альбина Александровна.

— Ну... — развел руками Коровин, — Россия, к сожалению, не Европа. У нас очень либеральные законы, но даже они далеко не всегда выполняются. Менталитет, так сказать, не совсем тот. В каждом ларьке продадут все что угодно: от порнографии (под видом «легкой эротики») до пособия по разделке трупов. Только деньги давай. Паспорт не требуется. Насколько я знаю, основная масса поклонников GTA у нас — пацаны в возрасте 12—13 лет.

Коровин снисходительно посмотрел на Dark'a. Тот в ответ лишь уныло продемонстрировал ему средний палец.

Простите

Первые обвинения в аморальности прозвучали в адрес приставочных игр. Было это в далеком 1980 году. «Отличилась» компания Mystique, которая окучивала платформу Atari 2600. Эти товарищи впервые посмели показать игрокам виртуальные гениталии (и дали ими виртуально пользоваться). Несмотря на низкое разрешение, квадратно-пиксельные фаллосы произвели на общественность сильное впечатление. Во всяком случае, на ее прекрасную половину.

— Вообще, некоторые страны идут еще дальше, — продолжал умничать Генка. — В Германии, например, GTA поначалу запретили к продаже. Только после многочисленных согласований выпустили специальную, урезанную, версию игры, где уровень насилия снизили до минимума. Точно так же поступила Австралия.

— И правильно! — воскликнула Альбина Александровна.

— Да кому нужны эти кастрированные версии! — взорвался Dark. — Кто будет играть, если нельзя выехать на тротуар и подавить пешеходов?! Если убийство полицейского означает game over?! Если нельзя снять проститутку?! Кому нужна зеленая жидкость вместо крови?! Ограничения убивают все удовольствие от игры!

— Там снимают проститутку?! — лицо учительницы налилось кровью. — И для чего?!

— Ну... — смутился Dark («Дернул же черт сказать...») — пронеслось у него в голове. — Реализм...

— Ого, — оживилась Зайцева. — Оказывается Петруччо у нас реальный пацан! Специалист по темным сторонам жизни.

— Да ладно, — бросил Еж. — Видал я этих «проститутку». Села в машину, вышла из машины — и все дела. Никаких подробностей. Самое интересное вырезали. Никакого реализма.

— У кого вырезали? У проститутку? И где? — живо поинтересовалась Зайцева.

— Где, где... Говорю же, в самом интересном месте. Я тебе на перемене покажу, — лыбился Еж.

Подвижники

Первый депутатский запрос о вреде компьютерных игр подал сенатор США Джозеф Либерман (Joseph Lieberman) в 1992 году. Он публично раскритиковал Mortal Kombat за «слишком кровавые драки». Политик инициировал из-за этого целое расследование, но к тому времени игровая индустрия уже крепко стояла на ногах и свалить ее одним судебным решением было невозможно.



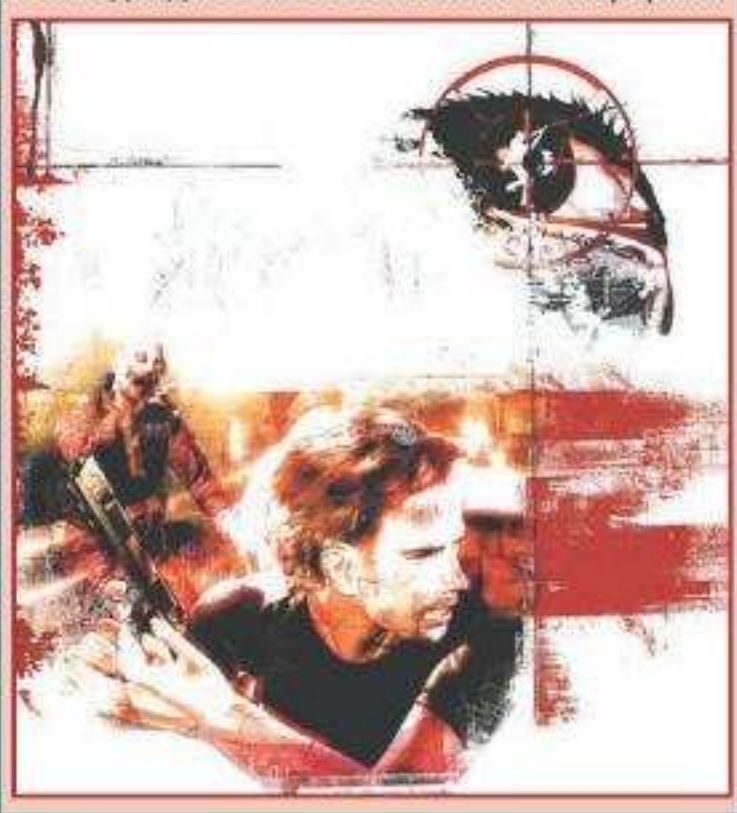
НАСИЛИЕ-2003

• 2003 год, Великобритания.

Министр культуры Ким Ховеллз (Kim Howells) обрушился с критикой на компьютерные игры. По его словам, они эксплуатируют самые низменные человеческие чувства. Но никаких «оргвыводов» не последовало. Позже министр пояснил, что он не думает, будто ребенок после «неправильной» игры станет более жестоким.

• 2003 год, Гондурас. Власти пытаются запретить компьютерные игры. Совсем. Первыми в черном списке оказались Mortal Kombat, Street Fighter, DOOM, Resident Evil, Legacy of Kain, Perfect Dark, Shadowman, Quake и Killer Instinct.

• 2003 год, Греция. Правительство приняло закон, который запрещает играть в игры «в публичных местах». Затем, правда, разъяснили, что речь шла только об игровых автоматах. Тем не менее формально под этот закон подпадают и все остальные платформы.



— Вообще, из-за GTA было много скандалов, — сменил тему Коровин. — В 2004 году власти штата Флорида едва не запретили продажу большого количества игр. Под прицел попали те проекты, где «вы можете убивать или причинять вред виртуальным людям». И все из-за петиции гаитянской диаспоры, которая обнаружила в GTA: Vice City пламенный призыв «Убейте всех гаитян!». Особенно им не понравилось то, что за каждого убитого гаитянина игроку начислялась премия в размере 2000 долларов!

— Ага, недооценили разработчики гаитян, — заржал Еж, а вместе с ним и все остальные (кроме Dark'a).

— И что? Запретили? — с надеждой спросила Альбина Александровна.

— Нет, — опять развел руками Коровин. — Но



сена-
тор Лей-
ланд Йи...
— Как, как?! —
привстал со своего
места Еж. — Я



НАСИЛИЕ-2004

2004 год, Великобритания. 27 февраля Уоррен Лебланк, большой поклонник Manhunt, зверски убивает своего 14-летнего приятеля Стефана Пакира. Мать погибшего — Жизель Пакира — обратилась к властям с призывом запретить игры, пропагандирующие насилие. Не дожидаясь реакции властей, владельцы многих магазинов по собственной инициативе убрали Manhunt со своих прилавков.



думал, что с «Й» начинается только фамилия осла, который был другом Винни-Пуха.

— Лейланд Йи, — по слогам произнес Генка. — Так вот, в 2004 году он протолкнул в Калифорнии закон, обязывающий владельцев магазинов держать в доступном для родителей месте справочную информацию по играм и плакаты с пояснениями того или иного рейтинга. А то доходило до смешного: предки могли купить детям GTA: San Andreas в полной уверенности, что это религиозная игра про святых Андреев. Понятно, какой шок ожидал их, когда они обнаруживали чад с битой в руках среди отбросов общества в городе подонков. Лейланд — один из активистов движения, которое борется за исчезновение насилия из компьютерных игр. Но он вовсе не одинок. К примеру, усилиями его соратника, сенатора Дага Стонера, в штате Джорджия в этом году рассматривается аналогичный закон. Только помимо разъяснения рейтингов продавцы должны будут выдавать покупателям полную информацию об уровне жестокости в играх. Чтобы всякие Петровы до них добраться не могли...

Dark медленно закипал. Полкласса бегали к нему за играми. Тот же Коровин до сих пор не отдал несколько дисков. Другая половина чуть что звонила: «Юрик, я тут застрял в одном месте, ты не подскажешь?». А теперь сидят и насмеяются... «Ну, погодите», — подумал Dark.

Лицемеры

Первой за цензурирование игр взялась Nintendo. Первым делом компания хотела нанести удар по пиратам, которые уже тогда доставляли ей немалое беспокойство. Nintendo обязала разработчиков представлять ей свои проекты, чтобы ее специалисты могли



КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

Хроника самых ярких случаев школьного насилия:

• **18 января 1993 года, штат Кентукки.** 17-летний Скотт Пеннингтон выстрелом в голову убивает учителя английского языка и смертельно ранит в живот школьного швейцара.

• **15 ноября 1995 года, штат Теннесси.** 17-летний Джейми Роус, вырядившись в черную одежду, берет оружие и идет в школу. Двое преподавателей получают ранения в голову, один из них умирает. После этого Джейми пытается застрелить учителя физкультуры, но промахивается, и пуля попадает в шею однокласснице.

• **2 февраля 1996 года, штат Вашингтон.** 14-летний школьник Барри Лоукайтис одевается ковбоем и приходит на урок алгебры с винтовкой в руках. Погибают двое учеников и учительница, еще один школьник ранен в руку.

• **2 февраля 1996 года, Атланта, штат Джорджия.** 12-летний Дэвид Дубос убивает учителя прямо в раздевалке школы.

• **19 февраля 1997 года, штат Аляска.** 16-летний школьник Эван Рамсей открывает в средней школе огонь из дробовика, убив преподавателя и одного одноклассника. Двое других учеников получают тяжелые ранения.

• **1 октября 1997 года, штат Миссисипи.** 16-летний Люк Вудман бьет ножом свою мать, затем вооружается винтовкой и отправляется в школу, где стреляет в девяти человек. Четверо погибают.

• **1 декабря 1997 года, штат Кентукки.** 14-летний Майкл Кернил приносит в школу оружие и открывает огонь по группе школьников. Трех убивает насмерть, еще пятерых ранит. Одна из раненых девушек парализована до конца жизни.

• **Март 1998 года, штат Арканзас.** 13-летний Митчел Джонсон и его 11-летний брат Эндрю крадут из дома оружие дедушки и убивают в школе пятерых человек. Десятерых ранят.

• **24 апреля 1998 года, штат Пенсильвания.** 14-летний Эндрю Дж. Вурст убивает преподавателя и стреляет по школьникам до тех пор, пока у него не кончились патроны. Ранит троих.



• **21 мая 1998 года, штат Орегон.** Двое убитых и более двадцати раненых — результат «охоты», которую 15-летний Кипа Кинкель устроил в школьной столовой.

• **26 мая 2000 года, штат Флорида.** 13-летний Натаниэль Брэзил стреляет в учителя английского языка Барри Груноу.

• **Март 2001 года, штат Калифорния.** 15-летний Чарльз Эндрю Уильямс разделяется в туалете школы с двумя школьниками. Убегая, он ранит еще тринадцать человек.

• **24 сентября 2003 года, штат Миннесота.** 15-летний Джейсон Маклауглин в здании школы стреляет в Эрона Роллинса и Сота Бартелла. Роллинс умер в тот же самый день. Бартелл протянул до 10 октября.

• **13 января 2004 года, Нидерланды.** Один из студентов убивает 49-летнего преподавателя колледжа прямо за рабочим столом.

• **2 февраля 2004 года, штат Вашингтон.** Подросток открывает огонь в средней школе Ballou. В результате убит один человек, еще один тяжело ранен.

• **1 июня 2004 года, Япония, префектура Нагасаки, г. Сатоми.** 11-летняя школьница раскроила череп однокласснику декоративным самурайским мечом. Мальчик скончался.

• **2 марта 2005 года, Латвия, г. Валмиер.** Группа подростков в возрасте от 13 до 16 лет забила насмерть товарища, показывая на нем друг другу комбо-приемы из Mortal Kombat.

• **23 июня 2005 года, Япония.** 15-летний мальчик убивает родителей. Все сделано в «лучших» традициях GTA — сначала он избивает их до полусмерти бейсбольной битой, затем добивает ножом. Чтобы скрыть следы преступления, подросток подрывает квартиру самодельной взрывчаткой. Убийца был фанатом GTA.

оценить уровень «кровавости», откровенность сексуальных сцен, проверить, нет ли в игре ничего такого, что оскорбит чувства верующих, и так далее. Только после прохождения «сквозь строй» цензоров игра получала официальное благословение Nintendo (так называемый Seal of Quality) и ее допускали к продаже.

— Несколько маразматиков не смогут остановить ход прогресса, — с чувством выкрикнул Dark. — Вокруг нас куда больше насилия, чем в компьютерных играх: в кино, на телевидении, в подворотне! Разуйте глаза! Человек — это «одомашненное» животное, и он агрессивен по своей натуре. Смерть притягивает. На улице возле трупов немедленно собирается толпа. «Дежурную часть» и «Криминальные новости» смотрят больше народу, чем бразильские сериалы. И почему? Потому, что 90% людей хотя бы раз в жизни кидали фразу: «Я тебя убью!». Только выполнить обещание — кишка тонка. В компьютерных играх у них такая возможность есть. Причем сделать

это можно без вреда для окружающих. Люди выплескивают свои негативные эмоции на виртуальных человечков. Живые остаются при этом «в целостности и сохранности». Надо быть лицемером, чтобы этого не видеть.

— Я лицемер! — крикнул Еж и попытался измерить руками обхват груди Зайцевой. — А как это называется, когда измеряешь другие части тела?

Захихикала только Зайцева. Dark'a продолжало нести:

— Если в игре про войну не будет взрывов и стрельбы, разве это игра про войну?! Кому она такая нужна? Что за игра без насилия? Даже симы дерутся, даже в Zuma мы разрушаем цветные шарики! Вся наша цивилизация построена на насилии: заговоры, восстания, ре-





во-
люции,
дворцовые
перевороты.

А теперь вдруг отдельные дрозды предлагают изъять насилие из компьютерных игр!

Dark почти в истерике сел на место, но тут же вскочил обратно:

— Да и кто вообще сказал, что стрельба по виртуальным человечкам провоцирует игроков на стрельбу по живым?

Его пламенная речь произвела впечатление.

Авторитетный подрыв

Какое-то время система ESRB отлично справлялась со своими обязанностями — сдерживала агрессивно настроенных блюстителей нравственности и общественного спокойствия. Более того, среди разработчиков считалось, что делать жестокие игры невыгодно. Обилие «мясокровищи» ограничивало аудиторию будущих покупателей, а значит, вроде бы уменьшало доходы от игры. Но в 1997 году Postal и GTA доказали, что это не так. Коммерческий успех этих игр искушал разработчиков на повторение «подвига» их коллег. Шумиха, поднятая в газетах, стала дополнительной рекламой. Никакие рейтинги не в силах удержать молодежь от запретного плода. Кого остановили строгие надписи на афишах кинотеатров «детям до 16-ти строго...»? Дети просачиваются, как ртуть, и все равно получают желаемое. Результаты не заставили себя ждать. Вскоре появилось первое уголовное дело, где фигурировала компьютерная игра, и разговоры о роли насилия вновь стали актуальными.

— Видишь ли, есть факты, — снисходительно заметил умник Гена. — Во всяком случае дел, в которых засветились те или иные игры, становится все больше. Например, Дастин Линч, обвиняемый в убийстве семнадцатилетней девушки, был заядлым игроком в GTA. И оказался очень уж впечатлительным. Однажды он пришел в гости к знакомой (она была старше его на два года), ни с того ни с сего ударил ее битой по голове, а затем нанес десяток ножевых ранений в живот. Испугавшись содеянного, он оттащил девушку на кровать и зачем-то завалил одеждой из шкафа (а что еще ждать от растерянного 15-летнего юнца?). Дело было в ноябре 2002 года. На суде Дастин отказался от показаний, заявив, что GTA тут ни при чем. Возможно, не обошлось без «финансовой помощи» со стороны издателей игры, поскольку вначале дело складывалось для них не самым лучшим образом. Другой поклонник «автоугонов» в марте этого года решил покатайся на чужой машине, предварительно вооружившись помповым ружьем. Полицейские не знали законов GTA и хотели, как обычно, задержать

правонарушителя. В результате трое из них были убиты на месте. Преступника все же поймали. Теперь до конца жизни он будет искать в камере кнопку Reset.

— Боже... — Альбина Александровна красочно представила себе 15-летнего компьютерного маньяка. В одной руке бита, в другой нож. — Так ведь и школу подорвут...

— Уже было, — не унимался Коровин. — Подобный фокус отмочили Эрик Харрис и Дилан Клеболд из Колорадо. По их замыслу погибнуть должны были все. Парни установили самодельные бомбы в столовой и хотели взорвать их во время ланча. Но бомбы не взорвались. Тогда приятели взяли оружие и пошли в здание школы, чтобы сделать все «вручную». Они успели застрелить тринадцать человек и покалечить еще два десятка учеников и учителей.

Альбину Александровну затрясло.

— Но надо добавить, — поспешно продолжил Генка, — никаких конкретных доказательств отрицательного влияния компьютерных игр на детскую психику до сих пор не обнаружено...

Но Альбина Александровна уже не слушала — надо было спасать школу:

— Петров, завтра без родителей не приходи!

— Ага. Уже иду, — Dark смахнул в сумку учебники и побрел к выходу из класса.

— Умный ты больно, — со злостью пробормотал он Генке, проходя мимо.

Псих

До звонка Dark просидел на подоконнике в конце коридора на втором этаже. На улице моросил мелкий дождь. Напротив школы, оживленно размахивая руками, тусовалась стайка первоклашек. То ли фильм какой-то обсуждали, то ли решали, как на него попасть. Во дворе, у мусорных баков, ссорились бомжи — двое повалили на землю третьего и что-то азартно доказывали ему ногами. Монотонно лаяла собака — загнала на дерево кошку, завидуя воронам, которые умеют летать.

Кто-то хлопнул Dark'a по плечу:

— Сидишь? — сзади маячил Коровин. Dark отвернулся.

— Чего дуешься? — хохотнул Генка. — Сам виноват. Довел Альбинку до инфаркта. А я, между прочим, тебя даже зауважал. Силен. Это же надо, такую тему поднял!

— Только ты ее больно быстро опустил, — буркнул Dark. — Фактиками своими. Начитался...

— А я, братан, не только в игры играю, — солидно ответил Генка. — Видал?

Коровин зыркнул по сторонам и вытащил из кармана три красных цилиндра с медными ободками.

— Что это? — удивленно спросил Юрка.

— Патроны. Настоящие, — возбужденно зашептал Коровин. — Отец с друзьями отдыхали в сауне на даче. Все бутылки перестреляли. Я целую коробку спер. Теперь каждые выходные требую отвезти меня на дачу — типа на природу хочу. Там бродячих собак немерено. Уже двух завалил. Вот это, я тебе скажу, покруче детских игр. Адреналина полные штаны. Они, сволочи, близко не подпускают.

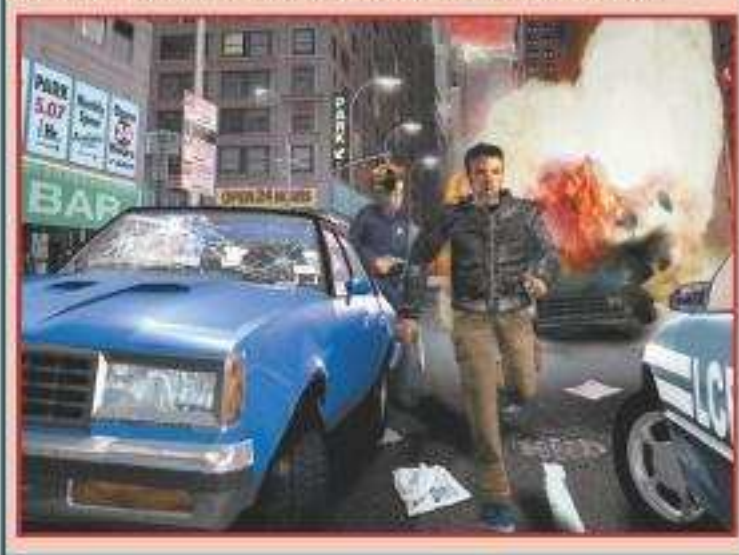
НАСИЛИЕ-2005

• 2005 год, штат Вашингтон.

По новому закону этого штата разработчики совместно с издателями будут нести уголовную ответственность, если у переигравшего подростка «поедет крыша» и он кого-нибудь убьет.

• 2005 год, Великобритания. Комитет рекламных стандартов этой страны запретил показывать рекламные ролики GTA: San Andreas до девяти часов вечера — «чтобы не травмировать психику детей».

• 2005 год, Россия. По устному распоряжению Рамзана Кадырова с территории Чечни вывозят все игровые автоматы. Это будет первый субъект России, свободный от «игровой зависимости». И первый прецедент лечения населения, страдающего «игроманией», путем «хирургического вмешательства».



Подманивать надо. Я им сначала кость кину, а потом — как в тире. Бац — и фраг. Кровь фонтаном, мозги наружу.

— А ружье где взял? — тупо поинтересовался Юрка.

— Так папка его на даче в ящике хранит. А ключ в столе, рядом с ящиком, — хохотнул Коровин. — Прикинь? Пусть теперь попробует меня хоть одна тварь облять. Раз — и нету. Все проблемы решены. К примеру, собирается кто-то пожаловаться на меня отцу, а я его заранее встречу в темном месте и скажу: «Только вякни у меня, тварь». Посмотреть бы на Альбину под стволами. Поди, уделается. Хочешь дам инструмент на вечерок? Только, чур, я где-нибудь за углом буду...

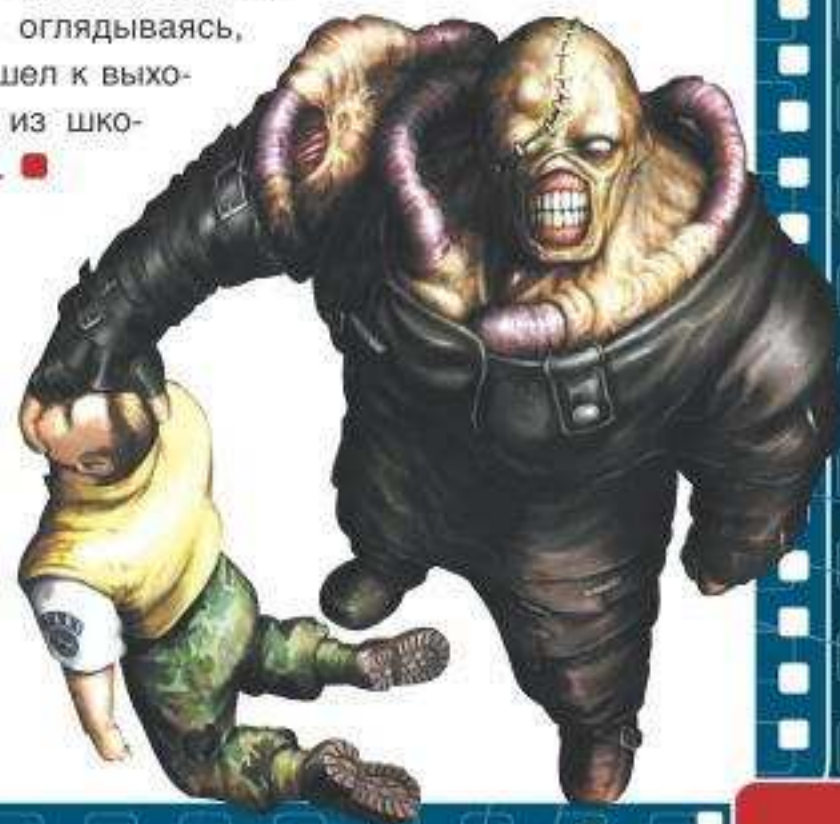
Коровин с блестящими от возбуждения глазами посмотрел на Юрку. Dark поднялся с подоконника:

— Ты псих!

Коровин сник, убрал патроны в карман:

— Ну и играй в свои игрушки.

— Ага. Пойду играть, — Dark закинул сумку на плечо и, не оглядываясь, пошел к выходу из школы.



ПО СТРАНИЦАМ ВИРТУАЛЬНОСТИ

«НАШИ» В ФАНТАСТИКЕ

НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ

Изо всех писателей, которых мы упоминали на окрестных страницах, только романы Филиппа Дика и Уильяма Гибсона уже успели обрести экранизации. Дика вообще экранизируют часто и со вкусом: «Вспомнить все» Пола Верховуена, «Особое мнение» Спилберга, «Час расплаты» Джона Ву, «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта, грядущее «Помутнение» Ричарда Линклейтера с Киану Ривзом в главной роли.

Гибсону повезло меньше: из его книг пока экранизировали только «Джонни-Мнемоника», который не смог завоевать признания широкой публики, но несмотря на это стал культовым в определенных кругах. «Нейромант» до широких экранов так и не добрался — компания, купившая права на фильм, развалилась, не успев закончить съемки. Также сейчас снимается фильм «Распознавание образов» (Pattern Recognition), запланированный на следующий год.



Кадр из фильма «Помутнение».

него появляется второй шанс — вернуться в киберпространство. Конечно, главный герой не мог упустить его.

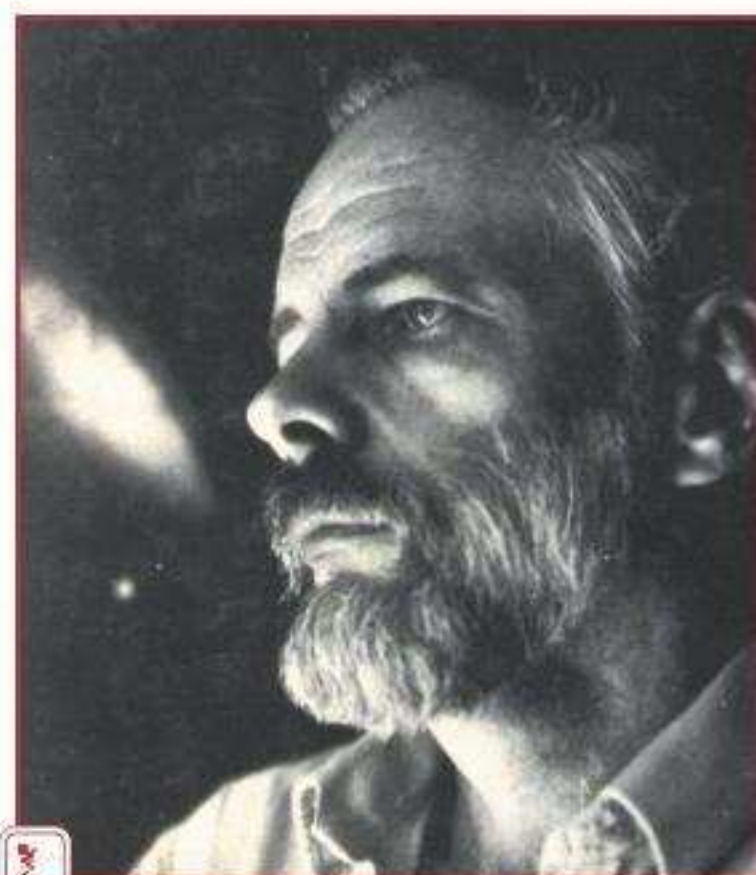
«Нейромант» относится к той редкой категории книг, которая завоевала как любовь читателей, так и положительные отзывы критиков. Вовсе не случайно ей достались и все три престижнейшие фантастические премии мира: «Хьюго», «Небьюлу» и премия имени Филиппа Дика. Романы Гибсона стали отправной точкой, ориентиром и маяком для всех остальных авторов, которые шли за ним. И это при том, что сам писатель являлся человеком далеким от передовых технологий: будучи лингвистом по образованию, он долгое время просто не был знаком с компьютерами. Сейчас, правда, это уже в прошлом, и у него даже есть собственная страничка в интернете (<http://williamgibsonbooks.com>).



Знаменитая погоня из «Матрицы: Перезагрузка» идет под композицию Mona Lisa Overdrive. Именно так назывался один из романов Гибсона.

Писатели-фантасты всегда славятся умением не просто предугадывать будущее, но и улавливать самые значимые тенденции современности, превращая их в невероятные сюжеты. Часто новые технологии не более чем антураж, но порой они становятся ключевым элементом миров, придуманных фантастами. В 80-х годах прошлого века зародился жанр киберпанка, который стал квинтэссенцией всех тех знаний, страхов и ожиданий, что были на тот момент у человечества в отношении «разумной» электроники, развивавшейся с невообразимой скоростью. Именно в киберпанке впервые была серьезно затронута тема взаимоотношения человека с виртуальной реальностью или киберпространством.

Бегущий по лезвию

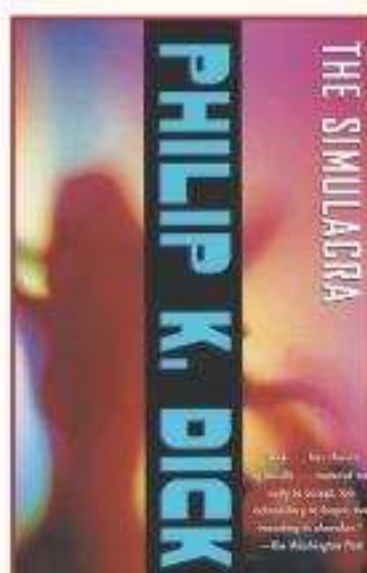
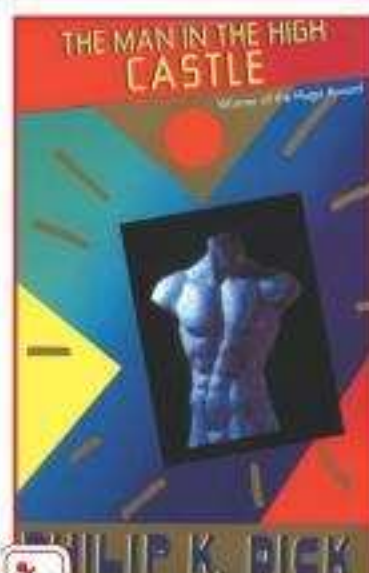
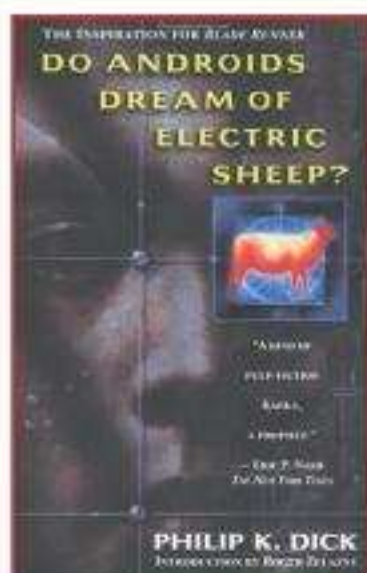
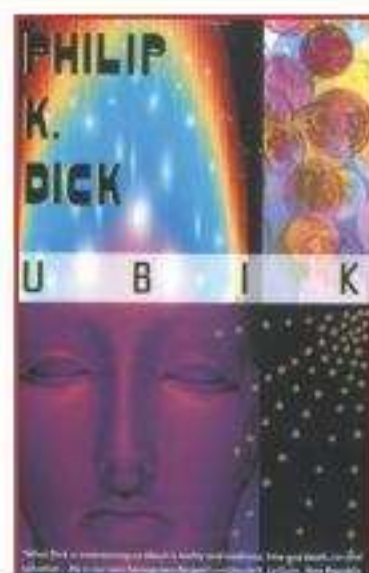


Филипп Дик

Основателем киберпанка считается Филипп Дик. Как обычно и бывает с великими фантастами, он сильно опередил свое время. Хотя с момента смерти писателя прошло уже более двадцати лет, его идеи до сих пор остаются актуальными и востребованными, романы все еще покупаются и обсуждаются, а затронутые в них темы то и дело всплывают в других произведениях (да хоть в той же «Матрице»).

К сожалению, писатель не дожил до эпохи бурного роста компьютерных технологий, но при этом именно у него в далеком уже 1957 году в романе «Око небесное» впервые появился прообраз киберпространства — нереальные миры, созданные человеческим воображением, и герои, странствующие по ним.

Глобальные информационные системы фигурируют и в одном из самых поздних романов Дика — «Свободное радио Альбемута». Но изо всех романов писателя, где затронута эта тема, наибольшую известность получил «Убик». Люди там не живут — они существуют на грани жизни и смерти в пластико-

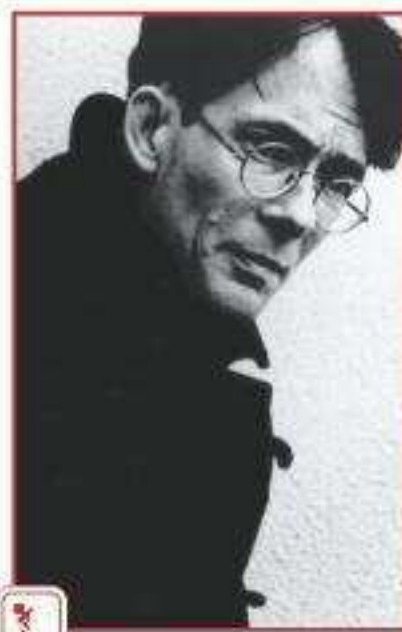


Романы Филиппа Дика постоянно переиздаются.

вых гробах, а их сознания обитают в нереальном мире. Ничего не напоминает? А ведь книга была написана аж в 1969 году...

Было бы безумно интересно посмотреть, как Дик воспринял бы наш современный мир, где информационные технологии стирают временные и пространственные рамки между людьми в разных уголках планеты. Увидел бы он в этом очередную опасность или море возможностей?..

Гуру киберпанка



Уильям Гибсон

Вряд ли родоначальники киберпанка, шедшие по стопам Дика, могли предвидеть, что придуманный ими жанр превратится в целую субкультуру. Зато они смогли предвидеть многое другое (и кто знает, сколько еще достижений науки будущего уже описано на страницах их книг): Уильям Гибсон, например, фактически предсказал интернет — а может, наоборот, создатели Всемирной сети перечитали Гибсона (тогда получается, он не столько предвосхищал, сколько творил будущее).

Гибсон же впервые ввел понятие «киберпространство». Его роман «Нейромант» произвел эффект разорвавшейся бомбы. Это была история о хакере, который перешел дорогу не тем, кому следовало, и в итоге оказался заперт в своем физическом теле. Но у

КОММЕНТАРИИ ПИСАТЕЛЕЙ

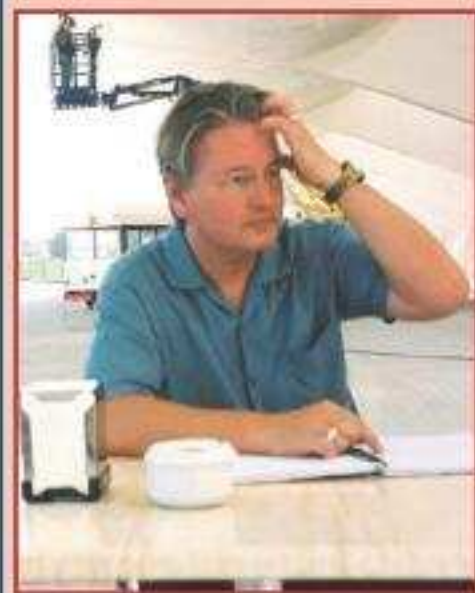
Брюс Стерлинг

[«Игромания»]: Как вы относитесь к компьютерным играм?

[Брюс Стерлинг]: Я много слышал о них, но мне больше нравится интернет.

[«Игромания»]: Как по-вашему, нет ли в них определенной опасности?

[Брюс Стерлинг]: У любой новой технологии есть свои плюсы и минусы. Основной



недостаток компьютерных игр в том, что они привязывают вас к несуществующим объектам, мешая получать удовольствие от общения с окружающими.

Уолтер Йон Уильямс

[«Игромания»]: Насколько мы знаем, вы заядлый игрок. Как вы думаете, какое будущее ожидает игры?

[Уолтер Йон Уильямс]: Я играю с самого детства, а прямо сейчас пишу диалоги для онлайн-ролевой игры, которая должна выйти в ближайшие месяцы. Игры, на мой взгляд, это безвредное развлечение. В лучшем случае они могут стать источником новых интересных знакомств.

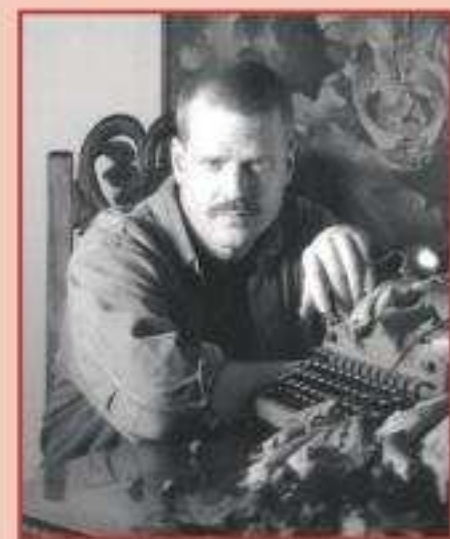


Хотя жизнь в виртуальности пока остается фантастикой, игровая индустрия развивается невероятно интенсивно, и я думаю, у нее очень большое будущее!

Мэтью Стовер

[«Игромания»]: Доводилось ли вам играть в настольные или компьютерные игры?

[Мэтью Стовер]: В молодости я много играл в тактические игры от Avalon Hill. Я был просто без ума от PanzerBlitz, где воссоздавались двенадцать крупнейших танковых сражений Второй мировой войны на Восточном фронте. Много играл я и в такие ролевые игры, как Advanced Dungeons &

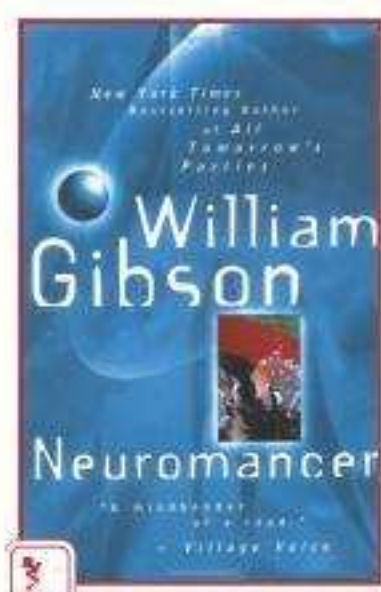


Dragons, а также в разные версии Hero System. Сейчас же я с трудом выкраиваю время на то, чтобы побегать пару раз в неделю в Halo на своей приставке Xbox.

Секрет столь оглушительного успеха киберпанка кроется уже в самом названии жанра. На заре информационной эпохи даже людям, совершенно далеким от фантастики или чтения, было небезразлично, что ждет нашу техногенную цивилизацию через несколько десятков лет, а киберпанк рисовал весьма правдоподобные, хотя и не всегда приятные перспективы. Вторая часть слова подразумевает отверженных, изгоев, людей, не вписывающихся в нормы общества из-за своих талантов или взглядов. Герои киберпанка стали робингудами нового времени.

Извечная мрачность киберпанка объясняется, по всей видимости, тем, что при его зарождении компьютеры еще не стали не то что обыденностью, но и даже роскошью. В 1984 году, когда был впервые опубликован «Нейромант», для среднестатистического обывателя PC был примерно тем же, чем для пещерного человека был огонь, — чудом, привлекательным, но непонятным и опасным.

«Нейромант» впоследствии обзавелся двумя продолжениями: «Граф Ноль» и «Мона Ли-за Овердрайв». Хотя затем Гибсона потянуло в



Настоящая книга любого поклонника киберпанка. Начинается она с канонической фразы «Небо над портом напоминало телевизор, включенный на мертвый канал».

другие степи, компьютерные технологии так или иначе фигурируют почти во всех его книгах. Особенно интересна в этом плане «Машина различий», написанная в соавторстве с Брюсом Стерлингом, еще одним человеком, определившим развитие компьютерной фантастики. Писатели придумали удивительный мир с альтернативной историей, согласно которой бурное развитие информационных тех-

нологий началось уже в девятнадцатом веке благодаря изысканиям Чарльза Бэббиджа (если кто не знает, именно этот человек первым пытался создать компьютер).

Стерлинг, как и Гибсон, не стал паразитировать на ранних успехах своих киберпанк-произведений (за них это сделало множество других писателей). Скорее наоборот — каждый его роман совершенно не похож на все предыдущие, хотя большую часть из них связывает тот же общий лейтмотив «виртуальной литературы»: информационные технологии, сети и их влияние на человека. Кстати, он известен не только как автор киберпанковской литературы, но и как идеолог жанра: Стерлинг писал статьи, участвовал в дискуссиях, редактировал сборники рассказов. В общем, именно ему нужно сказать спасибо за то, что киберпанк стал таким, каким мы знаем его сейчас.

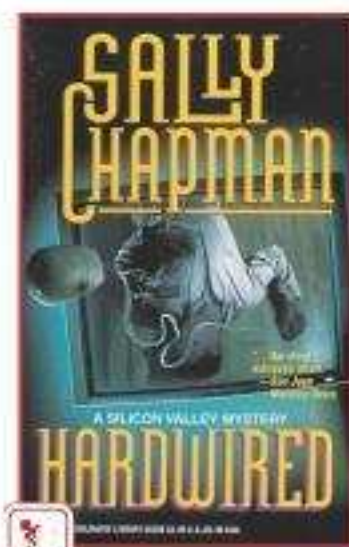
Однако постепенно интерес к киберпанку начал уменьшаться. Связано это, вероятно, было с тем, что компьютеры и мобильные телефоны со временем перестали быть диковинкой. Согласитесь, читать фантастическую книгу о чем-то неизведанном и удивительном куда интереснее, нежели о том, с чем сам сталкиваешься каждый день. Не поймите неправильно, книги Гибсона и Стерлинга до сих пор пользуются огромной популярностью по всему миру, но уже больше из-за неповторимых героев, атмосферы, гармонии стиля и содержания, а не из-за пророческих описаний будущего. Будущее-то уже наступило.

Того старого киберпанка больше не существует, раз даже его «отцы» ищут новые пути развития своего творчества. Тот же Стерлинг прославился впоследствии совершенно нефантастическим романом, хотя, опять же, тесно связанным с компьютерными технологиями. Центральной темой книги The Hacker Crackdown стало противостояние правительства США и хакеров. Примечательно, что автор настоял на том, чтобы эта книга распространялась бесплатно через Мировую паутину. Ведь любой человек, так или иначе стал-

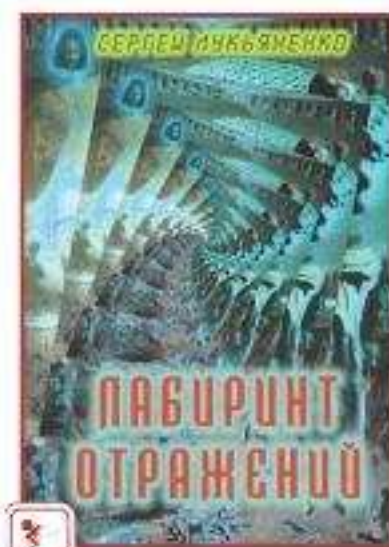
кивавшийся с компьютерами, обязательно найдет в ней что-нибудь интересное для себя.

Стерлинг и Гибсон больше не пишут того, что принято считать классическим киберпанком, но это вовсе не повод ставить крест на всей фантастической литературе этого направления. В конце концов, именно в последние пятнадцать лет компьютеры прочно вошли в жизнь миллионов людей...

Наш ответ Чемберлену



Обложка книги «Оголенный нерв». У зарубежных книгоиздательств обложки зачастую не менее безвкусные, чем у отечественных.



В России «Лабиринт отказаний» стал культовым, даже несмотря на явную вторичность. Секрет в том, что книга была выпущена «в нужном месте в нужное время».

Уже на излете эры киберпанка коснулся этой темы один из популярнейших американских фантастов современности — Уолтер Йон Уильямс. На киберпанке он не специализируется (хотя успел попробовать себя практически во всех направлениях фантастики), но тем не менее написанные им книги оказались крайне интересны.

Его роман «Оголенный нерв» порой ставят в один ряд с лучшими работами Гибсона и Стерлинга. Даже великий Роберт Желязны восхищался этой книгой (с незамысловатым, вообще говоря, сюжетом). В ней есть все атрибуты киберпанка: мегакорпорации, контро-

лирующие деградирующую Землю, кибернетические технологии, повсеместно используемые людьми, и главные герои-бунтари — бывший пилот по прозвищу Ковбой и убийца Сара. Затасканность антуража Уильямс компенсирует проработанным миром, потрясающим экшеном и захватывающим сюжетом. Позже, кстати, по мотивам «Оголенного невра» была создана ролевая игра.

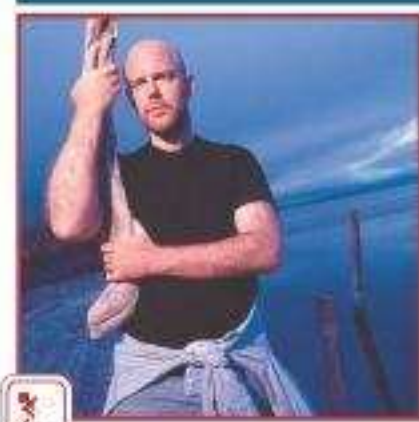
Продолжение — «Зов смерча» (история о солдате-клоне Стюарте Бета, который пытается узнать что-нибудь о прошлом своего оригинала) — было слабо связано с первой книгой и уже не могло похвастаться большим сходством с канонами жанра. Несмотря на это, «Зов смерча» был очень близок к киберпанку по духу.

Ну а чем могут похвастаться российские писатели? Откровенно говоря, немногим. Единственным «ответом Чемберлену» стала диалогия **Сергея Лукьяненко** «Лабиринт отражений» — «Фальшивые зеркала». В этом цикле было и еще одно произведение — «Прозрачные витражи». В создании «Витражей» участвовали поклонники творчества Лукьяненко, насколько удачным оказался эксперимент, каждый из читателей может решить сам (на наш взгляд — неудачен).

Наверное, немного найдется в нашей стране людей, которые не слышали бы о мире Диптауна и его героях — дайверах. «Наш киберпанк» родился из спора о киберпанке «тамошнем», то есть западном. Глубина, виртуальная реальность — это, по сути, тот же самый интернет, только гораздо более продвинутый: пользователь погружается туда в поисках того, что недоступно ему в реальном мире. Лукьяненко не понаслышке знаком с компьютерными играми, и это делает его книги куда ближе нам, чем произведения того же Уильямса (нетрудно заметить, что «Лабиринт отражений» создавался под впечатлением от DOOM, «Фальшивые зеркала» — под впечатлением от Unreal). Да и писал их Сергей уже в то время, когда компьютеры даже в России не были диковинкой, а значит, был лучше знаком с матчастью. В скором времени выйдет фильм «Лабиринт отражений», не за горами и одноименная игра, а может, даже и серия игр. Права на разработку игр приобрела компания «Новый Диск» (в ее же «ведении» находится и «Ночной дозор»).

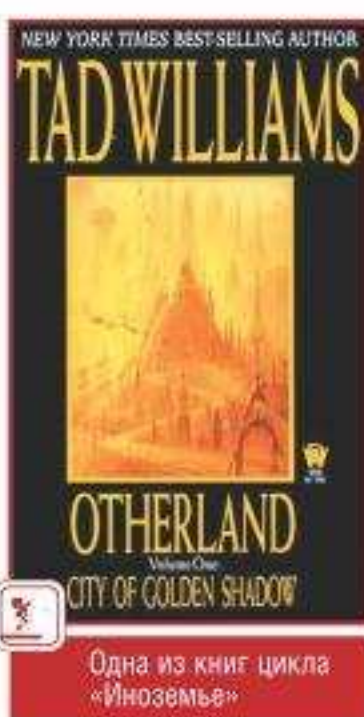
Увы, время течет очень быстро, и уже сейчас книги Лукьяненко кажутся смешными и наивными (помните «объемные» жесткие диски на три гигабайта?). Куда правдоподобней выглядят произведения писателей новой волны, которые творили буквально в последние годы.

Каждый должен увидеть это сам



Тед Уильямс — создатель виртуальной реки на берегу реки обычной.

За последние несколько лет появился только один заметный фантастический цикл, сюжет которого закручен вокруг виртуальной реальности — «Иноземье». Написал его **Тед Уильямс**, прославившийся в



Одна из книг цикла «Иноземье»

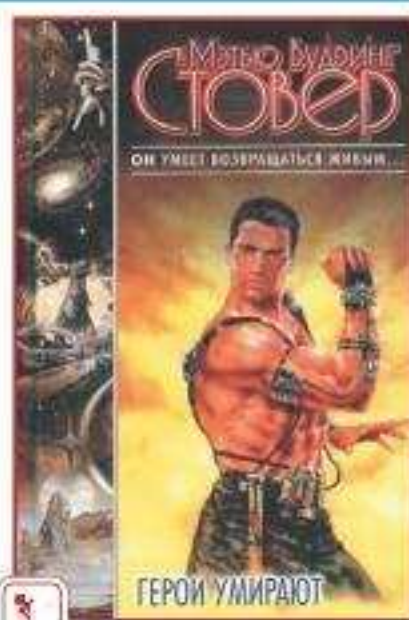
По всей видимости, писатель отталкивался от современных реалий. К середине XXI века глобализация достигает такого уровня, что многие границы стираются, а разрыв между элитой и простыми людьми становится велик как никогда. Конфликт начинает разрастаться, когда власть предержащие пытаются заполучить с помощью Сети то, о чем все человечество грезит веками, — бессмертие. Между прочим, возможность увеличить срок существования человеческого сознания с помощью новейших технологий (ведь теоретически сознанием можно наделить не только живые существа) изыскивается уже сейчас, поэтому фантазия Уильямса может оказаться не такой уж и нелепицей.

Но главное в книгах Тэда Уильямса то, как они написаны. Вы действительно ощущаете себя Алисой в Стране Чудес. Создается впечатление, что вы заперты внутри симулятора реального мира. Уильямс создает потрясающую атмосферу виртуальной реальности, ее невозможно описать. Используя терминологию «Матрицы», нельзя никому объяснить, что же это такое, — каждый должен увидеть это сам.

В шкуре героя

Мэтью Стовер принципиально отличается от всех тех писателей, о которых шла речь до сих пор. В его книгах на первый план выходят не фантастические технологии, а то, что нам ближе всего, — игры.

Не удивлюсь, если перед написанием романа «Герои умирают» автор задавался вопросами: а какой была бы ролевая игра, если бы все, кого ты убиваешь для развлечения и сбора опыта, были живыми существами? Что, если бы ты сам мог умереть? Скорее всего именно так рассуждал писатель, создавая мир будущего, в котором была открыта параллельная вселенная. В ней существуют и магия, и эльфы, и гномы и прочие неизменные атрибуты классического фэнтези. И вот эту параллельную реальность (по атмосфере напоминает мир Геральта **Анджея Сапковского**) в роли магов или воинов отправляют



«Герои умирают» Мэтью Стовера — книга, которую можно порекомендовать всем игрокам.

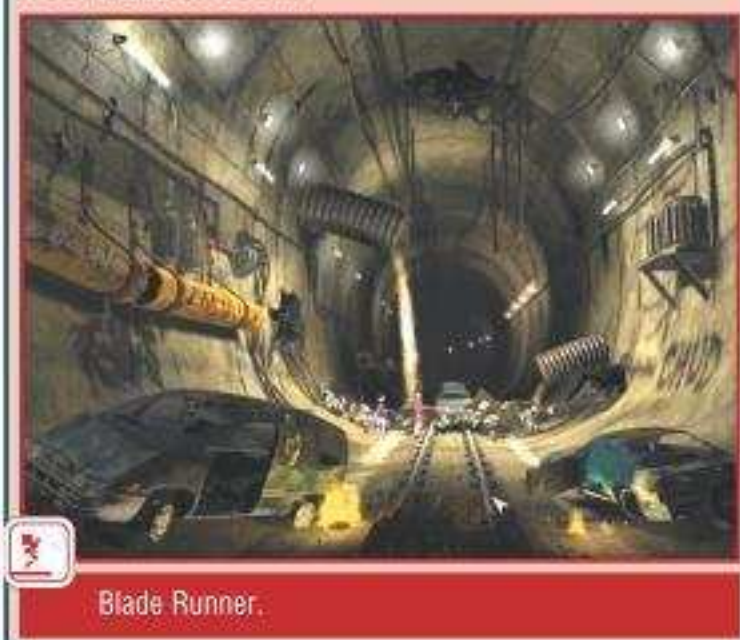


ИГРОВЫЕ АДАПТАЦИИ

Помимо экранизаций, произведения классиков киберпанка обзавелись и несколькими сопутствующими играми. В 1988 году на Amiga, Apple II и Commodore 64 (годом позже — и на PC) была выпущена приключенческая игра **Neuromancer** по мотивам одноименного романа Уильяма Гибсона. Ее сюжет стартовал сразу после событий книги.

Собственную игроизацию получил и «Бегущий по лезвию». Случилось это в 1997 году (был, правда, еще один проект в 1985 году, но его уже мало кто помнит), разработчиком выступила небезызвестная **Westwood Studios** (серия **Command & Conquer**). Это был один из лучших квестов того времени. Одних только концовок в игре было тринадцать!

Годом позже появилась игра и по «Убику». На этот раз игроку предстояло влезть в шкуру главного героя романа и возглавить борьбу против корпораций, заправляющих Лос-Анджелесом.



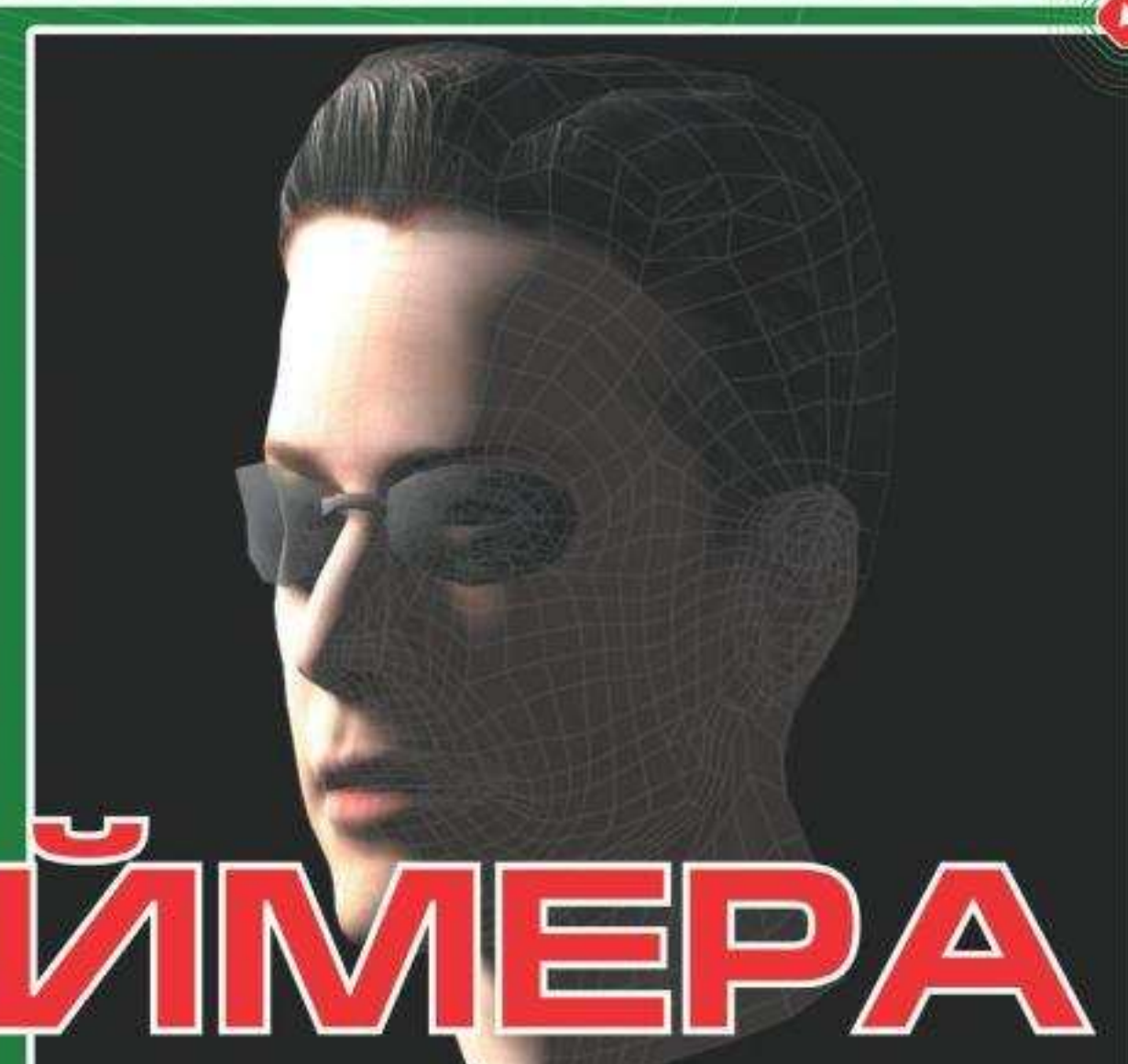
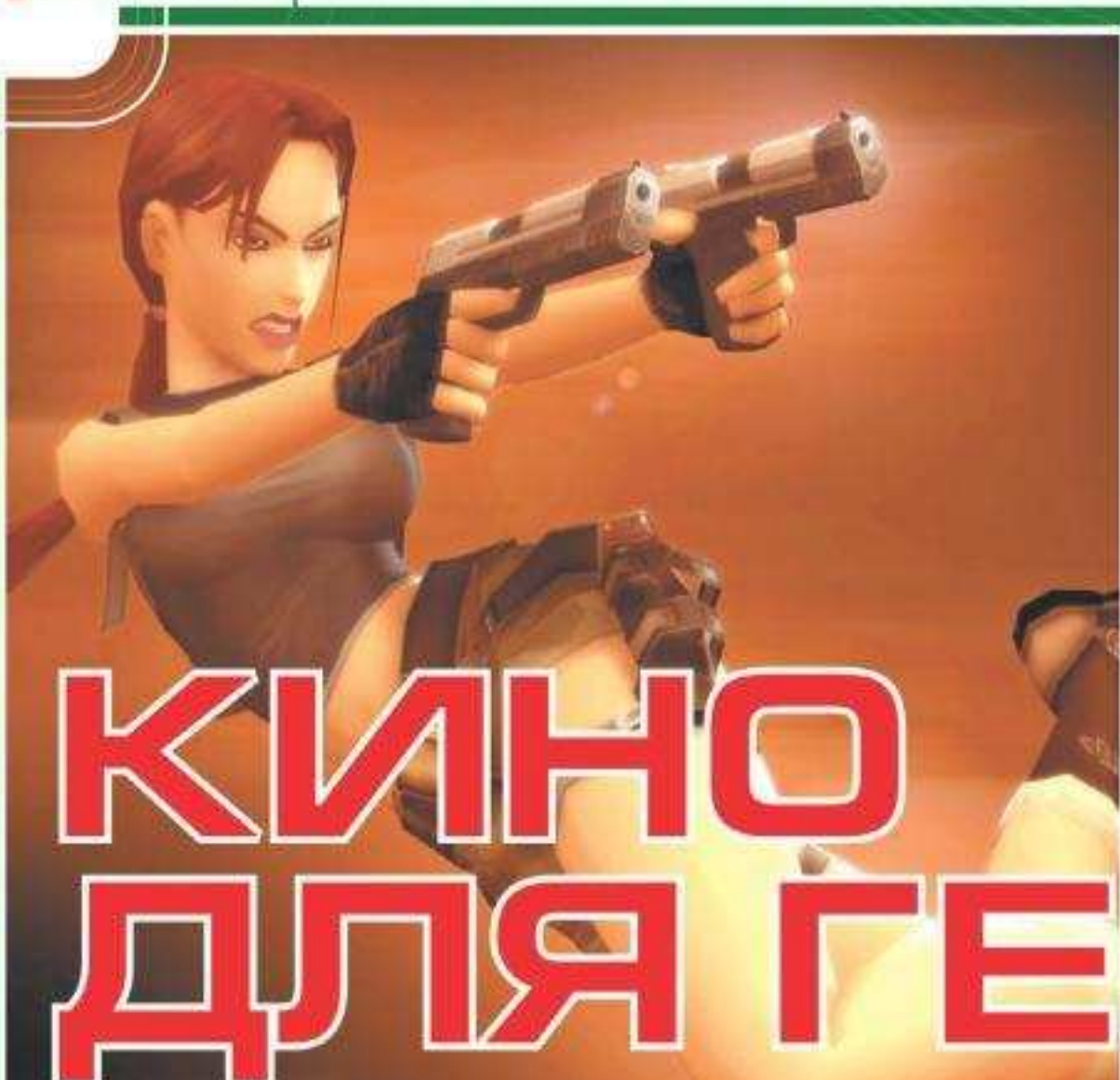
Blade Runner.

скою) в роли магов или воинов отправляют специально обученные актеры, чтобы развлекать земную публику своими приключениями. Ведь на Земле технологии достигли такого уровня, что любой, у кого достаточно денег, может почувствовать все, что чувствует актер, рискующий на самом деле. Чем эти актеры отличаются от персонажей какой-нибудь RPG? Только тем, что они — живые люди.

С одной стороны, это мир идеальной игры со стопроцентной реалистичностью, с другой — мы видим совершенно бесчувственное, жестокое шоу на потребу публике, жаждущей кровавых зрелищ, а то, что персонажи умирают на самом деле, только добавляет игре остроты. Глядя на современную индустрию развлечений с ее бесконечными реалити-шоу, подобный сценарий кажется не таким уж и фантастичным. Короче, если хотите почитать книги, где грань между игрой и жизнью стремится к нулю, обратите внимание именно на романы Стовера.

Фантасты в основном рисуют не слишком оптимистичные картины нашего будущего. Насколько правдивы окажутся их пессимистичные прогнозы? Хотелось бы верить, что мы воспримем предостережения, заложенные в книгах этих писателей, и не пойдем по заведомо ложным путям. Тогда мрачные романы «отцов» киберпанка останутся просто шедеврами мировой фантастики, а не устрашающим предсказанием того, что нас может ожидать через десятки или сотни лет. ■





КИНО ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Ф О Р У М Р А З Р А Б О Т Ч И К О В

«Форум разработчиков» продолжает функционировать в прежнем стахановско-ударном режиме. Работаем на опережение: вы еще не успели осознать, что вопросы стоят ребром, а мы уже подняли тему и привлекаем к обсуждению лучшие умы российского игропрома. На сей раз на наших страницах засветились:

nek — Юрий Некрасов, директор CrioLand;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист «КД ЛАБ» и KDVGames;

Penguin — Елена Худенко, PR-менеджер «КД ЛАБ» и KDVGames;

Zorich — Дмитрий Гордевский и Яна Боцман, писатели-фантасты;

«Игромания» в лице **Владимира Болвина**, **Алексея Макаренкова** и **Светланы Померанцевой** тоже не уклонялась от поисков истины и копала вместе со всеми в поте лица.

отличную кассу. Игра **The Chronicles of Riddick** получилась, пожалуй, даже успешнее, чем фильмы с участием харизматичной лысины Дизеля. Очевидно, что компьютерные игры и игровое кино по-разному воздействуют на зрителя/игрока. Однако должны быть и точки соприкосновения. Только в чем? Сюжет, персонажи, диалоги — все это легко переносится из игры в кино и обратно. А вот как быть с геймплеем? Ведь именно он делает игру. Попробуем разобраться.

ИГРОМАНИЯ Как вы думаете, геймплей оригинальной игры как-нибудь влияет на художественный фильм, снятый по ее мотивам? И должен ли влиять? К примеру, «Матрица» — отличное кино. А игра получилась на грани вменяемости. Если в фильме за яростной стрельбой и slo-mo прослеживался мощный философский сюжет, то в игре весь игровой процесс построили только на драках... А ведь на этой теме можно было сделать такую RPG, что **Fallout** забился бы в истерику. Будь в фильме только драки, никакой **Киану Ривз** не спас бы его от провала. Видимо, при разработке геймплея девелоперы упустили все самое вкусное, раскрученный бренд ушел в канализацию. И наоборот, Лара Крофт в фильме делает все то же, что и в играх серии **Tomb Raider**: ищет артефакты, отчаянно носится по крышам и ловко карабкается по стенам. Несмотря на сомнительную художественную ценность фильма, свой бюджет он окупил сполна.



[nek]

Игра вовсе не обязана повторять фильм (и наоборот). Вообще, если в основе лежит книга, то ее кино- и игровая версия могут пересекаться с ней по-разному — от 5% до 95%. Многое зависит от источника, который собираются подвергнуть творческой «переработке» в другой жанр. Кое-что в литературе сложно экранизировать, кое-что невозможно использовать в игре — это можно только читать.

Мы сейчас делаем игру по роману «Завтра война» и столкнулись как раз с этой проблемой. Сценарий игры по объему отличается от романа. Но это тот же мир, на который будет интересно посмотреть немного с другой стороны. А вот если бы я снимал фильм по этой книге, сценарий был бы совсем другим, гораздо ближе к книге. Получился бы натуральный блокбастер.

Интересная игра и интересное кино — вещи, вообще говоря, разные, и степень их пересечения сильно зависит от обстоятельств. Тем не менее процесс пошел, и взаимопроникновение игр и мира кино будет продолжаться. Требования к компьютерной графике в играх постоянно растут, и уже сейчас многие фирмы одновременно занимаются спецэффектами для кино и видеороликами для компьютерных игр. Технологии практически одинаковы.



Киану Ривз против Лары Крофт



Литература — это искусство. Кино — тем более. А вот компьютерные игры пока под вопросом. Слишком многие считают их развлечением для малолетних детей. Тем не менее это «баловство» не только пользуется плодами традиционной культуры, но само порождает книги и фильмы.

Процесс взаимопроникновения идет непрерывно. Фильм про **Лару Крофт** собрал

ВНИМАНИЕ Общественность настолько часто остается недовольной разницей между первоисточником и результатом (будь то фильм или игра), что порой думаешь — не проще ли делать все по своим собственным сценариям?



[nek]

Если в основе нет литературного произведения и сценарий для игры или кино написан с нуля, то высока вероятность провала. Нет продуманного, обкатанного мира, за который можно было бы зацепиться. Хотя могут быть и счастливые исключения.



[Zorich]

Несмотря на то что я считаю наш сценарий для игры вполне удачным, для съемок фильма требовалось бы создать другой сценарий, и он почти во всем отличался бы от игрового.

Кино и перцы

ВНИМАНИЕ По-моему, геймплей компьютерной игры никак не влияет на художественный фильм, снятый по ней. И не должен влиять. Как не влияет, к примеру, вес фотографируемого предмета на качество фотографии. Кино хорошо схватывает одно, но не может передать другое. На данном этапе фильмы по играм, как и игры по фильмам, — это прежде всего брендово-маркетинговые инструменты, веерная пальба по целевой аудитории.

Впрочем, недавно стало известно, что **Microsoft** поставила необсуждаемое условие для съемок фильма по своему шутеру **Halo** — координация съемок со своей стороны. Непроста, наверное. С чего бы это **Microsoft** лезть на кинокухню? Мне вот интересно, будет ли в рядах координаторов один из геймдизайнеров **Halo**?

ВНИМАНИЕ Если только задача координатора не будет заключаться в том, чтобы у всей съемочной группы стояла лицензионная версия **Windows**... А с другой стороны, необсуждаемые условия бывают разные. К примеру, мало кто знает, что **Сильвестр Сталлоне** (некогда вторая мышца Голливуда после **Шварценеггера**) начинал писателем. И как-то предложил сценарий «Рокки» с условием, что его утвердят на главную роль (с гонораром в \$1).

Так может, мы увидим в **Halo** самого **Билла Гейтса**? Правда, из маркетинговых соображений его лучше было бы пригласить на роль злодея в фильм «Убить Билла 1, 2 и 3 раза»...



[Penguin]

Я согласна с тем, что фильмы по играм и игры по кинолицензиям обычно низкого качества... Как правило, они удручающе пусты — это просто большой клип. С чем это связано? Может быть, для экранизации выбирают не те игры? Может, их



RESIDENT EVIL

У этой игры связь с кино гораздо теснее, чем может показаться на первый взгляд. Ее создатель **Синдзи Миками (Shinji Mikami)** любил фильмы про покойников. А особенно почитал «Ночь живых мертвецов» режиссера **Джорджа Ромеро**. Насмотревшись творчества **Джорджа**, Миками задумал игру про зомби. В результате получился **Resident Evil**, который был выпущен в Японии компанией **Capcom** под названием **Biohazard**. Игру ждал оглушительный успех.

Последовало одно продолжение, другое... А затем ушлые продюсеры Голливуда решили сделать по этой игре фильм. Писать сценарий и снимать кино пригласили не кого-нибудь, а того самого **Джорджа Ромеро**. Он с энтузиазмом взялся за работу и вскоре набросал сценарий. Прочитав его, продюсеры выпали в осадок: главная роль в будущем фильме отводилась толпам зомби.

Начались «творческие разногласия». Мнение голливудских боссов оказалось весомее: **Джорджику** указали на дверь, сценарий про зомби похоронили. Кино нужно было срочно спасать. И тут очень кстати вспомнили про **Пола Андерсона**, который сделал отличный фильм по **Mortal Kombat**. А когда выяснилось, что Пол — поклонник игры, все сразу поняли — проект в надежных руках.

Таким образом, получилось, что источником вдохновения для **Resident Evil** были фильмы про зомби, но их режиссер не смог превратить игру обратно в кинокартину. На это оказался способен только фанат **Resident Evil**.

Фильм с зомби в главной роли Ромеро все-таки снял — см. недавнюю «Землю мертвых». Но к «Резиденту» эта лента никакого отношения уже не имеет.



игровой мир недостаточно проработан для этого? А может быть, дело совсем в другом — игры и фильмы по-разному воздействуют на игрока. Вот и получается, что если в игре **Resident Evil** у нас кровь в жилах стыла от страха и напряжения, то в фильме ничего подобного даже близко не наблюдалось. Мы уже не участники, а лишь очевидцы событий — статисты. А весь «ужас» создатели пытаются нагнать неожиданным появлением зомби. Избитые кинострашилки.

В идеале фильм должен либо показывать геймплей и особенности игры-первоисточника (максимально приближенная экранизация), либо быть совершенно самостоятельным. Мне кажется, все (назовите обратный пример, если я не права) экранизации игр — экшны. Маловато будет! Вот когда расширятся жанровые рамки экранизаций — тогда посмотрим.

ВНИМАНИЕ А вот нам **Resident Evil** понравился. Что же касается неожиданного появления зомби, то этот прием очень часто используется и в играх, причем работает безотказно (равно как и в фильмах).

По последнему пункту согласимся, экшен сделать проще. В играх есть уже почти готовый видеоряд, иногда можно даже раскадровки не делать (помните второй фильм по **Resident Evil**? Там практически покрупно воспроизведены некоторые ролики из одноименных игр). А «скромная» сюжетная линия позволяет легко отклоняться в любую сторону. Экшен-геймплей лежит в основе большинства блокбастеров, никак не связанных с играми. А вот как снимать фильм по играм других жанров? К примеру, по квестам?



[Penguin]

Это вполне возможно. Однако хороший фильм по игре всегда трудно снять. Для меня эталон качества является «Супер-братия Марио» (**Super Mario**

Bros.). Фильм интересен вне зависимости от знакомства с игрой. Правда, он был снят давно, когда фильмы привлекали в большей степени сюжетом, идеей и актерской игрой, а не спецэффектами (ну, не так уж и давно — в 1993 году. — Прим. ред.)...



[ChS]

Сначала надо подумать, какие цели преследуются при экранизации. Без понимания этого получится арт-хаус из анекдота «а давайте мы поперек спортзала желтую полосу забубеним».

Кстати, по поводу экранизации книг. Книги — прежде всего сфера языка. Некоторые авторы владеют им мастерски (например, **Ильф и Петров**), создают очень сильные, смешные языковые конструкции. Можно поставить диалоги из книги, словесные описания локаций, но экранизировать литературный оборот, необычное использование слов, их оригинальное сочетание, гиперболу — невозможно.





Эффект конвертации

ИМНИЦА Когда ставят фильм по литературному произведению, сталкиваются два подхода: либо режиссер пытается максимально точно передать содержание произведения, либо пользуется книгой как конспектом (с пометкой «по мотивам»). Для игры чаще всего выдирают (если она создается на базе какой-то книги или фильма) название и имя автора (бренд для упоминания в титрах); наименования населенных пунктов (включая планеты, если речь о космической саге) для привязки к местности; список вооружения и «характерных» предметов.



Да, геймплей оригинальной игры иногда влияет на фильм по ее мотивам — упомянутая Лара Крофт тому пример (если и не идеаль-

ный, то самый близкий из мне известных). Но это не всегда хорошо — «Расхитительница гробниц» получилась относительно слабой.

У киноискусства свои законы, и

Или взять музыку. По моему, попытка транслировать геймплей в кино сродни попытке описать звук словами. Можно перечислить некоторые поверхностные признаки, такие как тон, громкость, тембр, но ничего толкового из этого не выйдет. Лучше взять и послушать.

Так же и с геймплеем. Области пересечения, разумеется, есть, однако это еще не повод, чтобы смешивать горький перец с холодным пивом.

фильм по игре должен отвечать именно этим канонам, а не традициям игровой субкультуры. Собственно, фундаментальная разница между игрой и кино очевидна: в игре мы участвуем, фильм — созерцаем. Игра — это десятки часов геймплея, фильм — максимум три часа просмотра.

ИМНИЦА Вне всяких сомнений, кино — это не игра. Но, с другой стороны, книга — это не кино, что не мешает снимать фильмы по их мотивам. А ведь разница между Дартом Вейдером на экране и его описанием в книге — не меньше. Попробуйте абсолютно точно описать черный шлем этого киногероя. Получится что-то вроде «...его голова прикрыта цилиндром черного цвета, диаметром 60 сантиметров, закругляющимся в верхней части, с широкой фаской внизу. Параметры выреза для лица...». Игра же гораздо ближе к кино — они могут черпать друг у друга детали напрямую. Снимая фильм по игре, нужно всего лишь следовать картинке, которую игроки уже видели. Только сделать ее максимально реальной и узнаваемой.



Что касается различных деталей и визуальных образов, то тут я, конечно, согласен: если в игре есть хорошие дизайнерские находки, их надо «портировать» в фильм. А уж тем более — наоборот. Я готов согласиться и с тем, что мощная авторская игра теоретически может дать позитивный творческий толчок режиссеру. Но именно толчок, а не полную раскладку «идея-сюжет-дизайн-образы-персонажи-диалоги». Вот, скажем, Myst... Мне почему-то кажется, что, оттолкнувшись от этой игры, талантливый режиссер мог бы сделать нечто потрясающее.

ИМНИЦА Но тогда может получиться так, что в фильме ничего не останется от игры? Киношники могут «оттолкнуться» так сильно, что вообще улетят в другую степь (как, например, в Final Fantasy: The Spirits Within)...



Есть два ответа: циничный и честный. Циничный: как будет построена промо-кампания, так и будет озвучено. Если промоутеры решат, что «по игре», значит, туда ей и дорога. Честный: уходить слишком далеко нельзя потому, что первоисточник (книга, фильм, игра) важнее. А если связь заключается только в названии, то о чем говорить?

ИМНИЦА Так, может, удачных фильмов по играм немного потому, что режиссеры не учитывают ожиданий игроков, которые прекрасно знают, что именно они должны увидеть?



А является ли мнение самих игроков единодушным? Или

это десятки разных мнений? Нет, я допускаю, что такой

эффект частично срабатывает. Я хорошо помню, как в детстве ужасно злился из-за того, что фильмы по моим любимым книгам не повторяли их слово в слово. При конвертации игры в фильм происходит то же самое... И все-таки, это сопутствующие эффекты. Удачные игры имеют своих поклонников. Но их число не настолько значительно (в общечеловеческих масштабах), чтобы их мнение определяло отношение к фильму широкой зрительской аудитории.

■ ■ ■

Как видите, после тщательного разбора вопроса большинством голосов разработчики склоняются к мнению, что геймплей все же имеет значение при съемках фильмов по играм. Хотя и не главное. Что же будет тогда, когда взойдет наконец звезда интерактивного кино? Где мы сможем управлять Киану Ривзом с помощью геймпада? Фантастика? Ничуть. Это будет уже совсем другое кино, больше похожее на игру. Перед этой технологией стоит только один большой вопрос: смогут ли зрители одновременно нажимать кнопки, пить кока-колу, держать ведро с попкорном и разговаривать при этом по мобильнику? ■



ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО П НИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

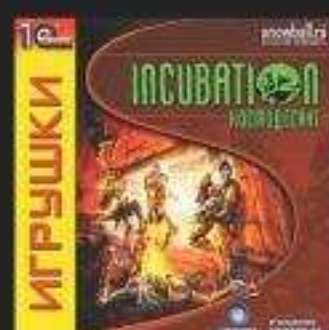
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
искусство побеждать



UBISOFT™



INCUBATION 
КОСМОДЕСАНТ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

ИСТОРИЯ СЕРИИ GTA

Часть 1
Алексей Бутрин

Популярность бывает разной не только в шоу-бизнесе, но и в мире компьютерных игр. **Civilization** навеки вошла в историю благодаря умному геймплею. **DOOM** запомнился всем как первая сетевая и первая трехмерная игра (хоть это и не совсем соответствует истине). **The Sims** и его многочисленные аддоны отхватили пальму первенства по числу проданных копий. А самую скандальную популярность за всю историю индустрии завоевала, конечно же, **Grand Theft Auto**. Причем в отличие от упомянутых «чемпионов» **GTA** стала известной и популярной далеко не сразу. До того как попасть в игровые чарты, засветиться на страницах газет, стать причиной судебных разбирательств и попасть под шквал пуританской критики, ей предстояло пройти пусть и не очень долгий, но весьма интересный путь. Путь от гадкого двумерного «утенка» до матерого черного «лебеда».

20 МИЛЛИОНОВ ЛЕММИНГОВ НЕ МОГУТ ОШИБАТЬСЯ

«Подготовка» к величайшему игровому аутугону началась в шотландском городке Данди еще в начале 80-х годов. Несмотря на то что история PC в то время насчитывала всего пару лет, а сам Данди вовсе не считался центром цивилизации, компьютерный клуб был даже в этом небольшом городке. Называлось это заведение **KACC (Kingsway Amateur Computer Club)**, и располагалось оно на территории местного технического колледжа Кингсвэй (**Kingsway Technical College**).

Его завсегдатаями были не только студенты колледжа, но и вполне взрослые дяди, как, например, **Дэйв Джонс** — сотрудник компании **Timex**, которая поставляла комплектующие для **Sinclair Research Ltd**. Частенько навещали в КАСС и мальчишки, в том числе четырнадцатилетний **Майк Дэйли**. Несмотря на разницу в возрасте, Дэйва и Майка объединяло одно увлечение — компьютерные игры. Причем и того, и другого больше интересовали не игры как таковые, а именно их разработка. Тем же самым увлекались еще двое постоянных посетителей клуба — **Рассел Кэй** и **Стив Хаммонд**. Вся эта «великолепная четверка» познакомилась друг с другом именно в клубе КАСС, и уже к 1984 году они успели стать закадычными друзьями.

Интересный факт: в университете Эбертей (**University of Abertay Dundee**), расположенном в их родном городе, в то время были открыты одни из первых в мире курсов по игровому программированию. Джонс, который сразу после школы отправился работать в **Timex**, так и не получив высшего образования, решил воспользоваться этим шансом. После недолгих размышлений он бросил работу и поступил в Эбертей на вышеупомянутые курсы. Подготовка не прошла даром: еще не закончив обучение, Дэйв принялся за разработку своих первых проектов. Его первые игровые эксперименты в начале 80-х — аркада **Moonshadow** и еще парочка подобных игр для **Commodore 64** и **Amstrad** — ничего примечательного собой не представляли. Однако они позволили неплохо подзаработать и приобрести самое ценное — опыт.

В это же время первые шаги в игростроении предпринимал и Майк Дэйли, однако его достижения были еще более скромными — игра **Freek Out**, черно-белый клон знаменитого **Arkanoid**.

Наконец Джонс решил, что от кустарных экспериментов пора переходить к серьезному делу. И вот в 1987 году он открывает фирму под названием **DMA Design** (на те деньги, что он заработал за счет продажи своих первых проектов), в первоначальный состав которой помимо него входят Кэй и Хаммонд. Чуть позже к ним присоединяется и Майк. Первоначаль-

но аббревиатура **DMA** означала **Direct Mind Access** («Прямой доступ к мозгам»), обыгрывая таким образом известный технический термин **Direct Memory Access**. Однако спустя несколько лет сотрудники **DMA Design** начали расшифровывать название своей компании еще забавнее — как **Doesn't Mean Anything** («Вообще ничего не значит»).

Первыми играми **DMA** стали игры **Menace** и **Blood Money** — классические сайд-скроллеры на космическую тему. Геймеры по достоинству оценили графическую привлекательность этих простеньких стрелялок, но вполне справедливо раскритиковали их за зверскую сложность.

Первая известность пришла к **DMA** уже в 1990 году, с выпуском игры **Lemmings**. Оригинальный стратегический геймплей с интересными головоломками и здоровым чувством юмора не оставил игроков равнодушными, и уже в первый год игра разошлась тиражом более 60000 копий в одной только версии для **Commodore 64**. Более подробно о «Леммингах» вы можете почитать в предыдущем выпуске «Игромании» в рубрике **Game Over?**, скажем лишь, что со всеми сиквелами и переизданиями эта игра продавалась общим тиражом более 20 млн копий. С полным правом можно сказать, что вплоть до середины 90-х годов **DMA** зарабатывала свои основные деньги (и имя!) именно на «Леммингах».

Конечно, были у **DMA Design** и другие любопытные проекты, например гонки **Uniracers**, выпущенные в



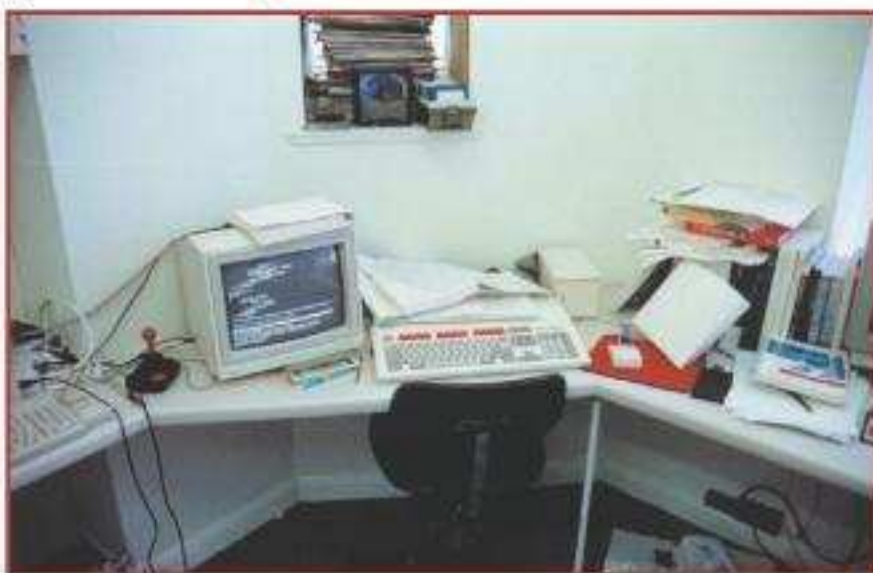
Lemmings



Финальный экран Lemmings. Дэйв Джонс — верхний слева.



Первый офис DMA Design.



Сотрудники DMA в полном составе (1991).

1994 году, однако до звания хита ни одна из этих игр так и не дотянула. С таким скромным послужным списком на игровом Олимпе делать нечего, поэтому рано или поздно DMA Design ждал бесславный конец, а ее сотрудников — работа в других, более успешных компаниях. Так бы и случилось, если бы не прозрение, посетившее дизайнеров DMA в 1994 году.

КЛЮЧ НА СТАРТ!

В конце 1994 года с подачи Дэйва Джонса DMA Design начинает работу над новым проектом — **Grand Theft Auto**, или, в сокращенном варианте, GTA. Разрабатывалась она сразу под две платформы (PC и PlayStation) почти три года. И вот в ноябре 1997 года игра ушла на «золото». В этот день свершилась одна из самых важных революций в игровой индустрии. Правда, этого еще никто не заметил, включая самих «революционеров». Что же представляла собой самая первая GTA?

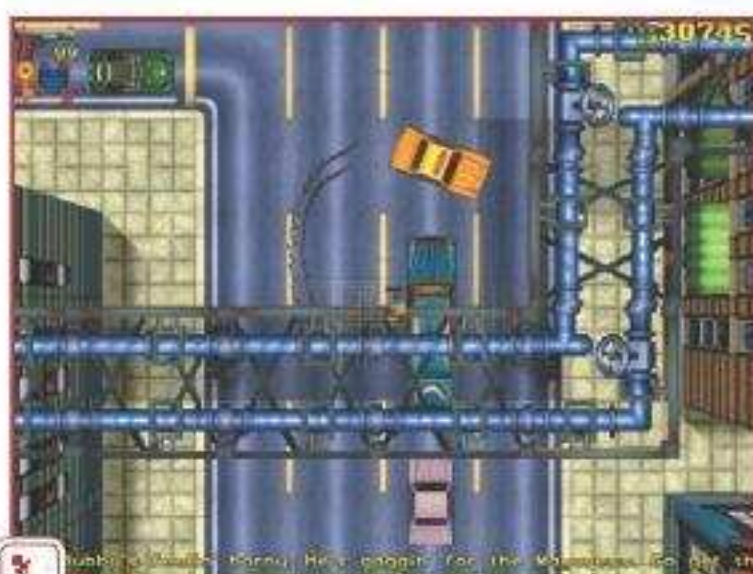
Запустите свеженький **GTA: San Andreas**, переключите камеру в режим «вид сверху». Теперь уберите из игры добрую половину возможностей, снизьте разрешение до 640x480, а 3D-графику замените на типичный спрайтовый движок середины 90-х. Вот это и есть оригинальная GTA.

Номинально GTA считалась обычной аркадой, но на самом деле в ней было намешано множество разных элементов: 2D-гонки, экшен, квесты и даже (невиданное для аркады дело!) нелинейная кампания. Для наиболее точного описания новорожденного жанра подошел бы термин «симулятор бандитизма». Но и это определение хромает на обе ноги, ибо бесшабашная аркадность происходящего сохранилась даже в самых поздних версиях игры, не говоря уже о первой части.

Главной изюминкой GTA с самой первой ее части являлась свобода, причем больше всего ее было именно в первой части игры. Здесь не было даже сюжета, только набор слабо связанных друг с другом миссий, которые можно было выполнять практически в произвольном порядке. Более того, можно было вообще наплевать на задания и зарабатывать деньги любым удобным способом. А деньги в первой GTA выдавали за все подряд. Угнал машину? Получи денежный бонус. Продай машину? Получи еще больше. Переехал пешехода? Держи карман шире — в буквальном смысле. Двух пешеходов сразу?! Открывай еще шире!

После того как в результате оплачиваемого беспредела набиралась определенная сумма, открывался доступ к новому городу. Кстати, знаете, как назывались города в первой GTA? **Liberty City**, **San Andreas** и **Vice City**.

К сожалению, графика в GTA была далека от совершенства даже по меркам 1997 года. Единственное значимое достижение движка заключалось в возможности изменять масштаб в зависимости от скорости перемещения, что позволяло расширить сектор обзора на больших скоростях (кстати, точно по такому же принципу работает мини-карта в **GTA III** и более поздних версиях). С визуализацией всего остального наблюдались явные проблемы: летящие пули отображались крохотными кучками пикселей (прямо как в доисторических стрелялках), раздавленные пешеходы больше всего напомина-



Grand Theft Auto

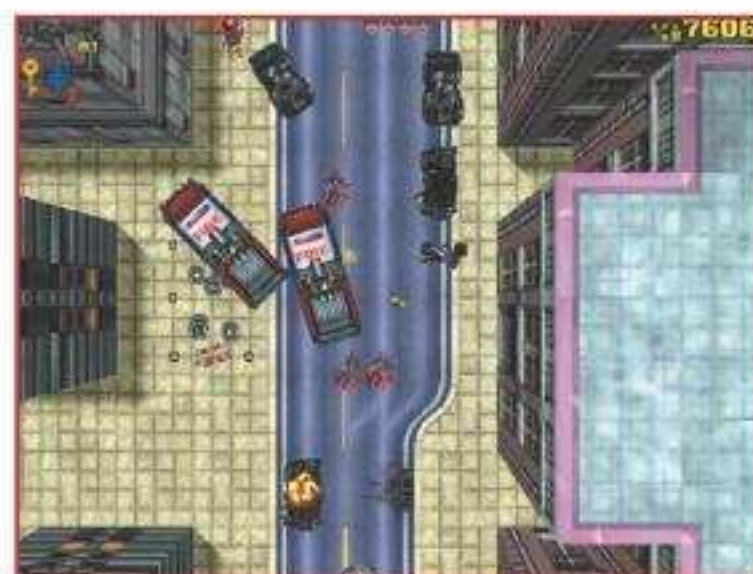
ли прихлопнутых тапком тараканов, а анимация была попросту ужасной. Не впечатлял и звук: эффекты были сделаны на троечку, речи не было вообще — ее заменяло бессмысленное бормотание на одном из диалектов симс-тарабарщины. Хорош был лишь саундтрек, в который вошло более часа музыки из наиболее популярных направлений тех времен: техно, фанка, хип-хопа, индастриала, кантри и хэви.

Но, несмотря на техническую отсталость, GTA завораживала. Это была игра из серии «любовь с первого взгляда» — она или не нравилась вообще, или нравилась сразу, и тогда ей можно было простить все недостатки. И простенькую графику, и отсутствие озвучки, и высокую сложность, и неудобную навигацию в огромном виртуальном мире, и много чего еще.

Игровые издания встретили GTA вполне предсказуемо — с прохладцей. Во времена тотального помешательства на трехмерной графике игры было принято встречать по одежке, а точнее — по движку. Однако «слив» GTA тоже «не засчитали», по достоинству отметив ее оригинальный геймплей, черный юмор и идеально выдержанный стиль. В это же время вокруг игры начало формироваться устойчивое сообщество поклонников, без которого не обходится ни один мало-мальски стоящий проект. А в том, что GTA — проект удачный, а значит, достойный продолжения, не сомневался никто.

Пока часть сотрудников DMA Design занялась доделкой PlayStation-версии, остальные принялись за разработку первого дополнения — **GTA: London 1969** — и сиквела **Grand Theft Auto II**.

В это же время произошло еще одно знаменательное событие. Издатель первой GTA был куплен одним из гигантов индустрии — **Take2 Interactive**. И права на GTA, соответственно, перешли к ней. Останавливаться на этом Take2 не собиралась и в открытую выразила заинтересованность в покупке самой DMA Design. Дэйв Джонс, который так и не понял, какой алмаз он нашел в куче... э-э-э... леммингов, решил, что грех не воспользоваться таким заманчивым предложением, и в 1999 году продал компанию. DMA перешла в собственность Take2 и ее вклю-

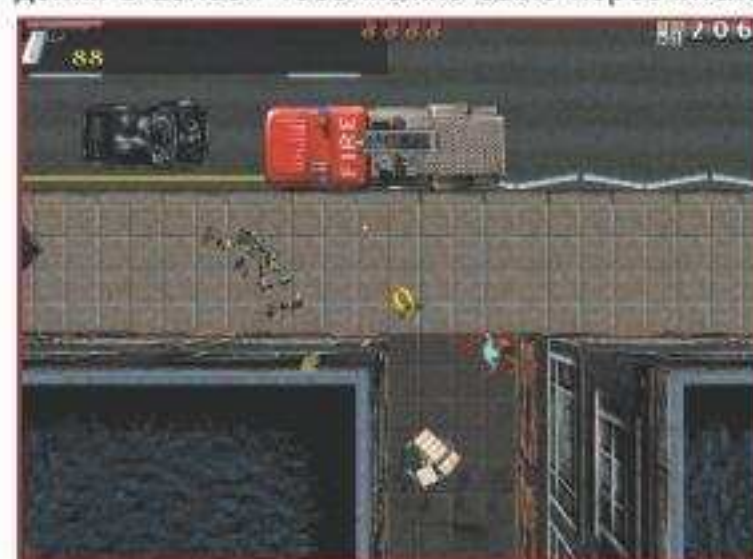


чили в состав студии **Rockstar Games**.

Если бы Джонс смог по достоинству оценить гениальность придуманного им же самим геймплея, то сейчас он был бы уже миллионером. Но Дэйв поставил не на ту лошадь, основав в 2002 году новую компанию **Real Time Worlds**, которая выпустила один лишь посредственный шутер **Mobile Forces**. А тем временем игровой паровоз под названием GTA набирал скорость.

МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ — ПЕРЕРЫВЧИК НЕБОЛЬШОЙ

Первый аддон к GTA появился всего через год после выхода оригинальной игры. Нововведения в **London 1969** можно было пересчитать



Grand Theft Auto: London 1969

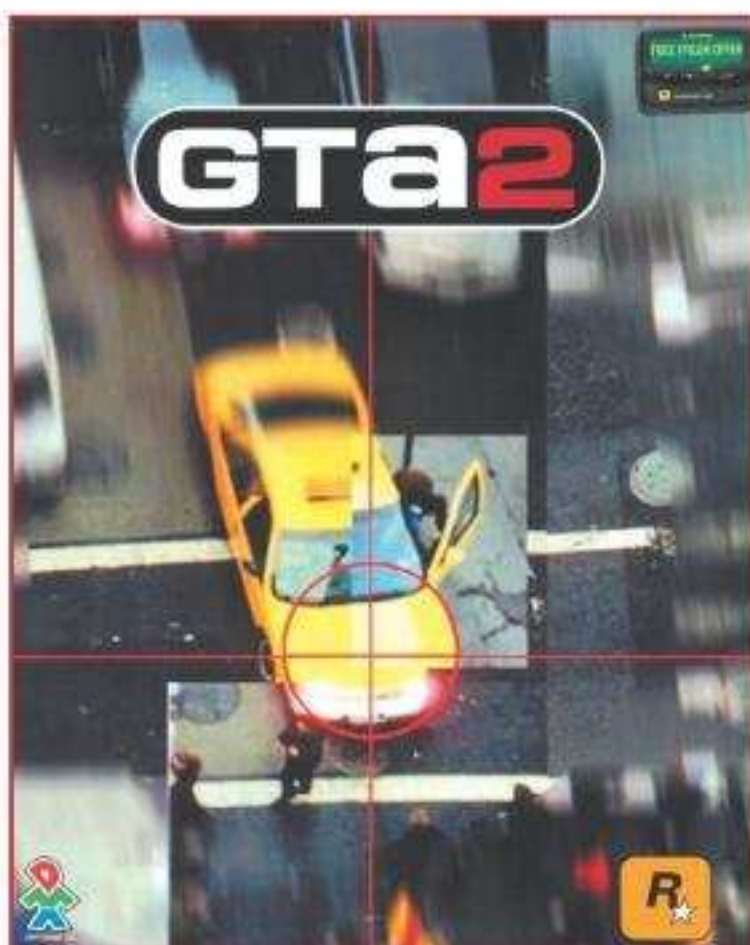
по пальцам одной руки: новый виртуальный город (почти точная копия Лондона), 20 новых машин, чуть более правдоподобно стали выглядеть раздавленные пешеходы, валяющиеся в лужах крови, полностью обновился саундтрек. Все остальное не изменилось ни на йоту.

В 1999 году вышла GTA III — уже с логотипом Rockstar на обложке. Однако и в сиквеле дозировка новшеств была более чем скромной: немного похорошела графика, улучшились звуковые эффекты, опять появилось новое музыкальное сопровождение. В GTA II было уже не три города, а один громадный мегаполис из трех частей с уникальным набором машин в каждом районе. Всего в автопарке игры насчитывалось 40 автомобилей.

В отличие от первой части GTA II была воспринята гораздо более враждебно и прессой, и игроками. Эффект новизны уже отсутствовал, а главные недостатки серии — неудобная навигация и отсталый видеоряд — так и не были устранены. Увлечшись критикой, практически все проглядели еще одно интересное нововведение GTA II — наличие шести разных и зачастую враждующих между собой преступных кланов, к каждому из которых игрок мог присоединиться по своему желанию.

После второй части стало окончательно ясно, что гениальной концепции просто тесно в существующих технологических рамках. Свободному по духу геймплею нужна была еще одна степень свободы — визуальная. И Rockstar приступила к разработке новой, полностью трехмерной **Grand Theft Auto III**. Ее выход запланировали на 2001 год...

(продолжение следует)



Grand Theft Auto II



ГТА В ЧИСЛАХ И ФАКТАХ

ГТА

- Три огромных виртуальных города.
- Бесчисленное множество дорог, шоссе, бульваров и улочек общей протяженностью почти 10000 километров.
- Госпитали, банки, стрип-клубы, военные базы, полицейские участки, порты.
- По 20 типов машин в каждом городе, все со своим уникальным поведением и скоростью.
- Наличие городских служб: полиции, пожарных, медиков и общественного транспорта.
- Разный уровень агрессивности полиции в зависимости от действий игрока — от полного игнорирования до охоты на полное уничтожение.
- Поддержка до четырех игроков при игре по сети или модему.
- Более часа музыки в стилях техно, дэнс, фанк, хип-хоп, индастриал, хэви-метал и кантри.
- Свыше 200 различных миссий, включая

автоугоны, контрабанду наркотиков, похищение, теракты, заказные убийства и ограбления.

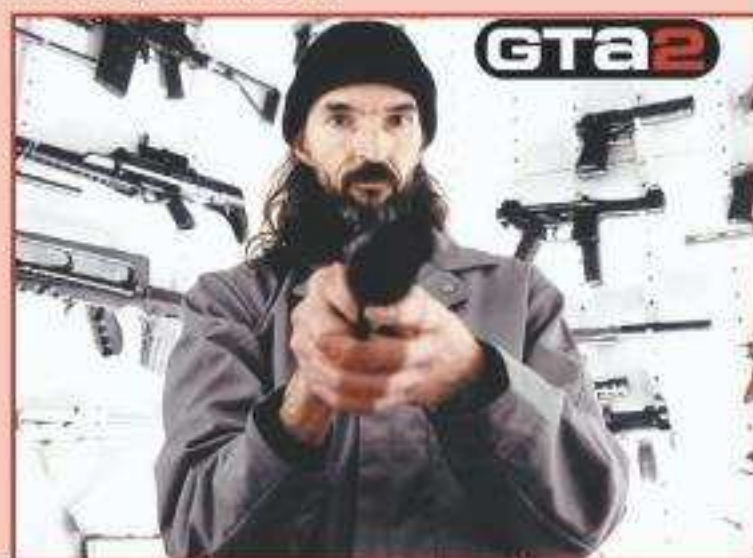
- Кровища!
- Оружие: пистолет, автомат, гранатомет, огнемет.
- Игровые бонусы: броня, дополнительные жизни, взятка полиции, «отмазка» от тюрьмы, «множитель» (все получаемые деньги умножаются на коэффициент), ускоритель (бег, езда и стрельба становятся быстрее).

GTA: London 1969

- Целый виртуальный Лондон, включая Тауэр, Биг Бен и другие архитектурные достопримечательности.
- Более 20 новых машин в стиле 70-х.
- Новый саундтрек, тоже в стиле 70-х.
- Новые миссии, еще разнообразнее, еще сложнее.
- Кровища! Больше и реалистичнее!

ГТА II

- Огромный мегаполис, состоящий из трех частей.
- Более 40 новых машин с уникальным набором моделей для каждого района мегаполиса.
- Разные уровни агрессивности полиции...
- ...Забудьте про полицию, это ерунда по сравнению с армией!
- Частично разрушаемое окружение.
- Новый саундтрек, впервые в серии не только с музыкой, но и с «речевыми» радио-программами.
- Новый движок, трехмерный, но с ограниченным углом обзора — в стиле первой части.
- Динамическое освещение.
- Шесть преступных банд, каждая со своим набором миссий.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

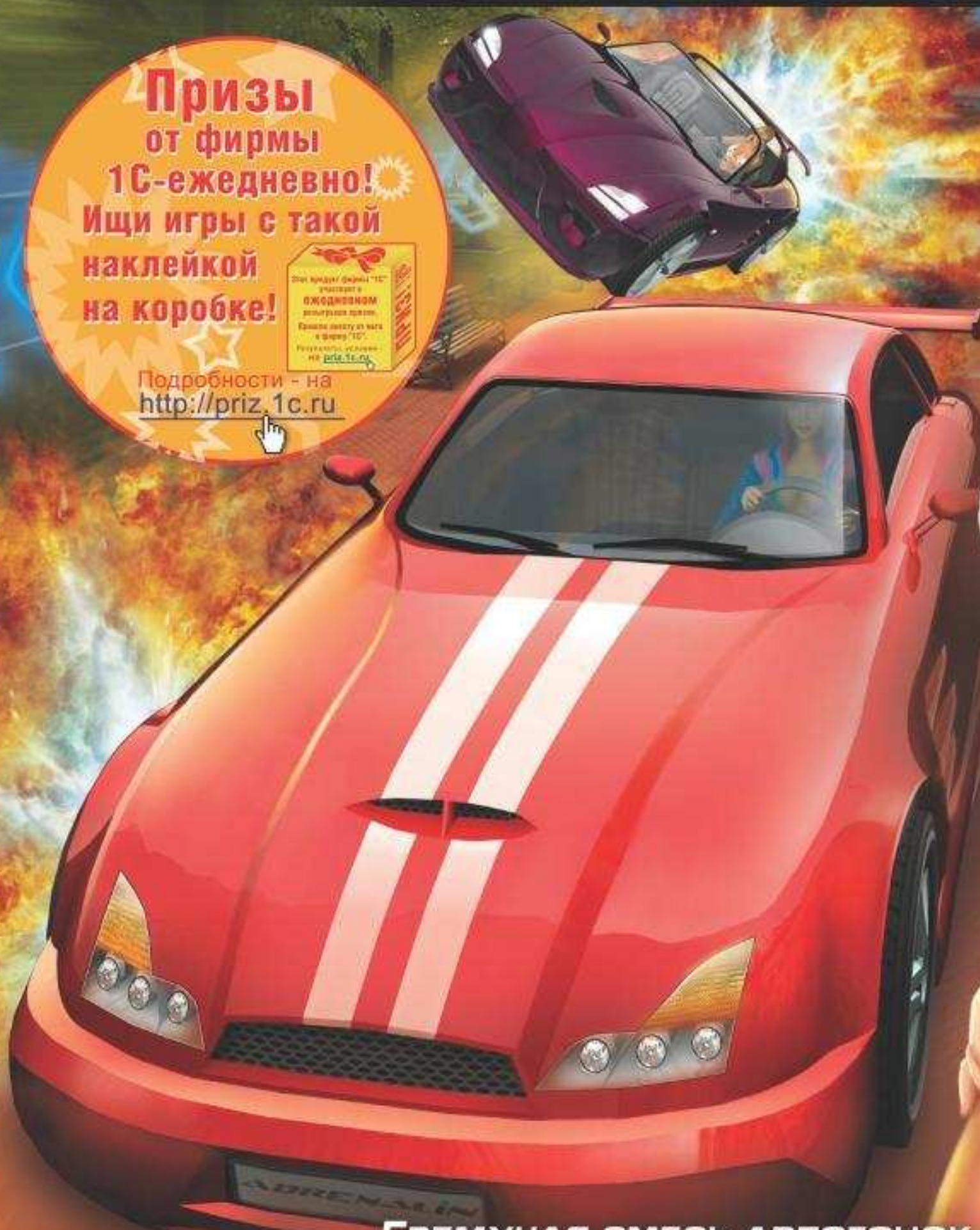
АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>



**ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА,
СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ
РУССКОГО РАДИОЭФИРА - СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.**



© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.



Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Остров (The Island)

Производство:

DreamWorks Pictures

Режиссер: Майкл Бэй

Продюсеры: Майкл Бэй, Ян Брайс

Сценарий: Каспиан Тредуэлл-Оуэн,

Алекс Курцмен, Роберто Орчи

Композитор: Стив Яблонски

В главных ролях: Эван МакГрегор,

Скарлет Йоханссон, Шон Бин, Стив Бушеми

Бюджет: \$ 126 млн

Кассовые сборы: \$ 137 478 млн

Официальный сайт:

www.theisland-themovie.com

После урагана «Катрина» смотреть американские блокбастеры уже как-то страшно. В США творится натуральное «Послезавтра». «Война миров» исподволь страшит мировым терроризмом. «Остров» тоже с намеком — сейчас все вокруг только и говорят о клонировании и экологическом кирдыке.

А начинается все очень даже «жизнерадостно». Не вняв голосу разума, зову несчастных экологов и выкладкам страховых компаний, человечество в самом ближайшем будущем доводит планету до состояния привокзального туалета. Поскольку

белом, а обслуживающий персонал — в черном; злая кухарка по утрам ни в какую не хочет давать бекон; близость с представителями противоположного пола запрещена (впрочем, о таком понятии, как «близость», он скорее догадывается, потому что никто не объяснял, что это такое).

Линкольн смутно чувствует — здесь что-то не так. Разговоры с доктором Мерриком, главой администрации, которому он рассказал о своих сомнениях, и техником Маккордом только усиливают его подозрения — очевидно, что эти типы чего-то не договаривают. Что именно они не договаривают, становится ясно, когда Линкольн, погнавшись за неведомо откуда взявшейся бабочкой (за окном экологический армагеддон, а тут бабочки летают), попадает в



освободят своих товарищей по несчастью. Хэппи энд, занавес.

Беда «Острова» в том, что в сюжете ленты нет ни грамма интриги. О том, что Линкольн и Джордан являются клонами, стало известно из трейлеров задолго до выхода картины, а те, кто эти трейлеры не смотрел, догадываются обо всем в первые же минуты фильма. Заключительные кадры тоже показывали в трейлерах, так что сомнений в счастливом финале тоже быть не могло. Смотреть же кино, сюжет которого знаешь с самого начала, — удовольствие ниже среднего. Любопыт-



жить в таком гадюшнике никому не хотелось, остатки выживших гуманоидов переселяются в изолированный от внешнего мира комплекс, где дни и ночи напролет мечтают о том, как попадут на Остров. Остров — последнее незагрязненное место на Земле, но попасть туда могут лишь счастливицы, которые выигрывают в лотерею. Выигрыши случаются бессистемно — один может промаяться несколько лет подряд, а другому подфартит всего через несколько месяцев.

В один прекрасный день в голову Линкольна Шесть-Эхо (Эван МакГрегор, Рентон из фильма «На игле» и Оби-Ван Кеноби в последних трех эпизодах «Звездных войн»), ничем не примечательного гражданина и примерного работника, закрадывается сомнение, что лотерея проводится честно. Позже он замечает множество других странностей: от людей, попавших на Остров, не приходит никаких известий; рядовые обитатели комплекса почему-то ходят в

щени, доступные лишь обслуживающему персоналу. Прикинувшись «своим», он пробирается в операционную и с ужасом наблюдает, как счастливых победителей лотереи распиливают на органы. Зритель к этому времени (все вышеописанное длится добрых двадцать минут) задается уже одним-единственным вопросом: «Когда же, блин, закончится эта болтовня и начнется экшен?!»

Линкольн в ужасе бежит обратно, хватая «свою» девушку по имени Джордан Дельта (Скарлет Йоханссон из «Трудностей перевода») в охапку и дает деру с этой живодеи. Следующие полтора часа график у главных героев насыщеннее некуда. Линкольн и Джордан узнают, что никакой экологической катастрофы не было, а их все эти годы дурачили голограммой, что они клоны (или, пользуясь терминологией фильма, страховочные изделия), выращенные только для того, чтобы у оригиналов всегда был под рукой готовый комплект «запчастей»; познакомиться с «исходником» Линкольна; жестоко расправятся с отрядом наемников, нанятых Мерриком для поимки беглецов; и под конец

ство немного подогревает лишь грядущая встреча с оригиналом Линкольна — интересно посмотреть, как он отреагирует на появление своей «ксерокопии» и поможет ли он главным героям.

Вместе с тем нельзя не признать, что сюжет «Острова» разительно отличается от большинства других голливудских блокбастеров — причем в лучшую сторону. Здесь нет клинической идиотии «Армагеддона», «Перл-Харбора» (предыдущие картины Майкла Бэя) и «Послезавтра» — наоборот, все довольно логично и связно, крупных дыр в сценарии не заметно.

Беда за номером два — абсолютно неправдоподобное изображение будущего. Если верить создателям фильма, через 15 лет мир останется в точности таким же, как и сейчас, разве что техника будет выглядеть чуть более футуристично. Погони и перестрелки, конечно, очень зрелищны, этого у фильма не отнять.

В прокате «Остров» провалился, и виной тому, скорее всего, стало как раз отсутствие интриги в сюжете. А жаль — как ни крути, а «Остров» все-таки лучше «Стелса» и основной массы летних блокбастеров.

Резюме: Если тащитесь от мордашек Эвана МакГрегора и Скарлет Йоханссон и не воротите нос от «тупых блокбастеров», «Остров» оставит в меру положительное впечатление. Если же нет... то, право слово, лучше не смотрите — ничего не потеряете.

Оценка: ★★★★★

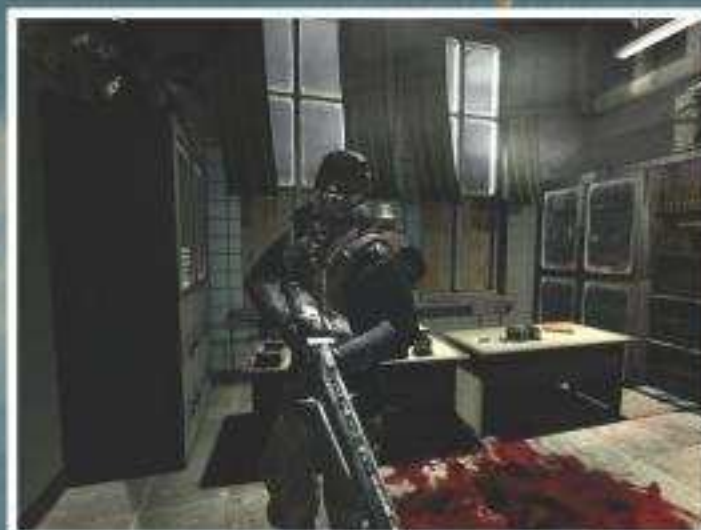
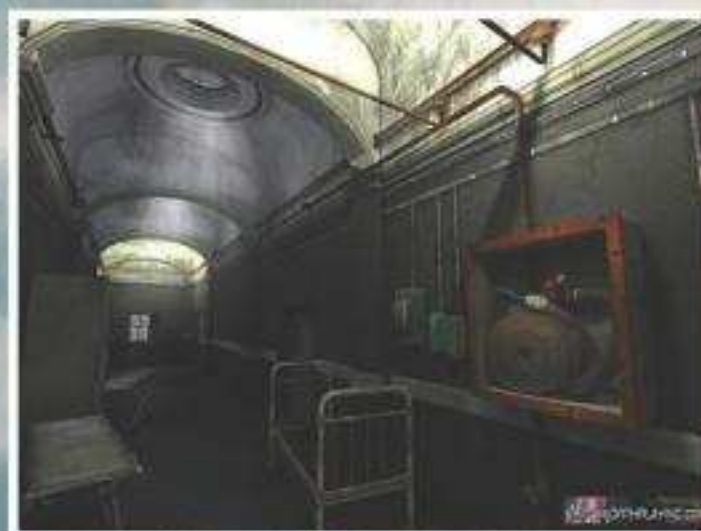
"Бомбы сверху, взрывы, горящие самолеты, стрекот зенитных орудий, орды фашистов, прущих на рожон. Ну и, конечно же, искривление времени - все это и есть "Восточный Фронт".

PC Игры, № 7, 2005

"Физика живая, настоящая, похожая на законы Ньютона из Half-Life 2, красочная стрельба по фрицам и постоянное взаимодействие с ИИ-товарищами, которые сражаются с вами бок о бок".

Страна Игр, №16, 2005

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЫ



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА



© 2005 «Руссобит -Пабблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
© 2005 «Artematica Entertainment» All rights reserved.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU



Приветствую всех, кто забежал к нам на онлайн-огонек. В то время как интернет-корабли некоторых сетян бороздят безбрежные просторы Мировой паутины, а ширококрылые www-лайнеры рассекают веб-облака, сам интернет продолжает уверенными темпами покрывать собой все большие пространства. Аналитики шушукаются и сообщают пророчат, что в самом недалеком будущем интернет войдет если не в каждый, то уж точно в каждый второй дом на этой планете.

Поскольку для настоящего игромана важнейшим искусством даже в рамках Сети являются, разумеется, игры, то и рубрика «Игра в онлайн» нашего журнала потихоньку, но от этого не менее неотступно развивается. В этом номере читайте сразу три отличных материала, посвященных онлайн-развлечениям. Во-первых, обзор с элементами аналитики игры Ragnarok Online, для которой не так давно открылся первый официальный российский сервер (фанаты игры, не пропустите). Во-вторых, аналитический материал Марины Орловой «Сколько стоит MMORPG», в котором детально разбирается, сколько в среднем стоят топовые онлайн-ролевки и сколько нужно накопить денежек в кошельке простому смертному, чтобы окунуться в мир виртуальных игрищ. И, наконец, в-третьих, обзорная статья про весьма популярную в русском сегменте интернета игру «Арена».

Алексей Макаренко

Хакер должен сидеть в тюрьме

Количество вирусов в интернете неуклонно растет. А вот количество вирусописателей, которые расплачиваются за создание вредоносных программ в тюремных стенах, в последнее время не сильно увеличилось. Впрочем, последнее дело, рассмотренное в одном из американских судов, было весьма показательным.

Отделу безопасности компании Microsoft удалось обнаружить и взять с поличным **Свена Яшана** (Sven Jaschan) — юного господина, создавшего несколько лет назад два самых разрушительных вируса современности, **Sasser** и **NetSky**. Именно эти программы нанесли мировой экономике ущерб во многие миллиарды долларов. И вот теперь, когда уголовное дело перешло в суд, выяснилось, что автором был тогда еще совсем молодой —

всего-то 17 лет — американский школьник, который написал вирусы потехи ради.

И остался бы он непойманным и ненаказанным, если бы тогда же — два года назад — Microsoft не объявила награду в 250000 долларов за поимку веб-преступника. Свена сдали его же одноклассники, польстившиеся на солидную сумму. Как показал один из них в суде, Яшан совершенно не скрывал того, что именно он написал вирусы. Напротив, активно хвастался содеянным. Теперь Свену, которому уже исполнилось 19 лет, предстоит расплачиваться за грехи юности. Приговор суда обжалованию не подлежит — полтора года тюремного заключения.

Онлайновая вербовка

«Хочешь пойти в армию? Да не вопрос, разумеется, хочу». Где можно услышать такой диалог? Пожалуй, в двух, ну максимум трех стра-

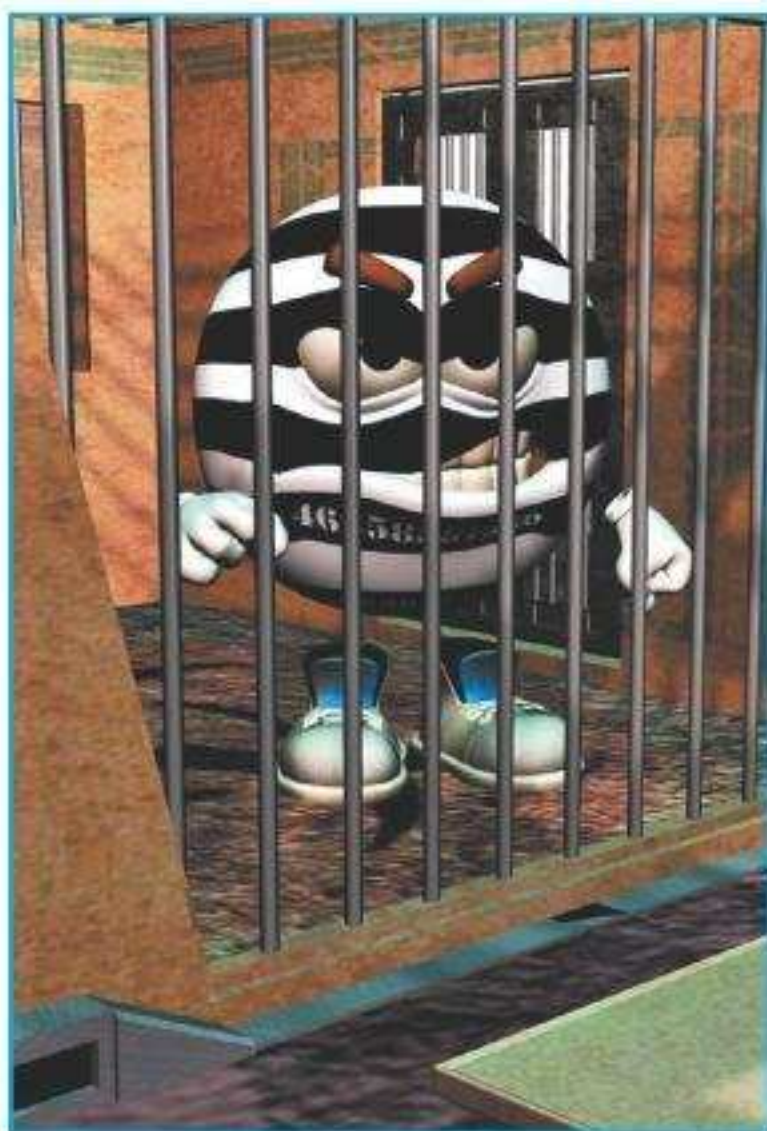
нах мира. В подавляющем же большинстве государств, несмотря на кажущуюся престижность воинской службы и ее высокую оплачиваемость, военные постоянно сталкиваются с проблемой недостатка новобранцев. Чтобы залатать дыры в послужном составе и представить правительству удовлетворительную сводку с призывных фронтов, призывные комиссии идут порой на самые замысловатые ухищрения.

В одних странах ходят по домам и за шкуру вылавливают потенциальных новобранцев, на глаз определяют число конечностей и, если их не сильно меньше, чем положено по уставу, препровождают отроков к местам их будущей службы. В других государствах поступают хитрее. Ежедневно по радио, телевидению, в газетах публикуют рекламную информацию, дабы потенциальные защитники родины сами, без чьей-либо помощи маршировали из домов в казармы.

И вот не так давно в США, где военные также столкнулись с недостатком новобранцев, был изобретен и наглядно применен новый способ вербовки. Сразу на несколько десятков тысяч подростков была заведена подробная база их онлайн-путешествий. На каких сайтах бывают, в каких чатах участвуют, на каких форумах зарегистрированы... Казалось бы, это нарушает право любого подростка на свободу перемещения в виртуальном пространстве?! Но военные утверждают, что данные не будут использоваться никаким иным образом, кроме как для... рекламы вооруженных сил на наиболее популярных среди молодежи ресурсах. Эдакая легальная версия государственного спама.

Россияне в интернете

В то время как одни делают вид, что интернета во всей России нет, а есть только в ее крупных городах... В то время как другие напротив пророчат отечеству самое светлое интернет-завтра... В это самое время **ROMIR**



Monitoring просто провела еще одно исследование сетевого рынка в России. Полученные данные кого-то обнадежат, кого-то заставят пустить слезу... Как посмотреть.

Согласно исследованию, постоянным доступом к интернету обладает не более 10% граждан России. Это не много — в Европе в среднем около 50-60% жителей пользуются Мировой паутиной минимум четыре раза в неделю. Но при этом россияне исхитряются тратить на интернет денег приблизительно столько же, сколько тратит рядовой европеец. А ведь зарплаты часто в разы ниже. Сравните. Рядовой интернетчик где-нибудь в Германии или во Франции тратит в месяц на веб-услуги от 15 до 30 долларов. А не менее рядовой веб-серфер в России — от 600 до 1200 рублей.

Получается, что, несмотря на общий низкий уровень интернетизации страны и небольшие доходы населения, ценовая политика вполне соответствует европейскому уровню. Хорошо это или плохо, пускай решают аналитики, мы же в качестве ободряющего завершения сообщим... По прогнозам все той же ROMIR Monitoring, уже к 2010 году постоянно в Сеть будет выходить более 30% россиян.

Пиринговый трафик

Сложно найти пользователя Мировой паутины, который хотя бы раз не пользовался пиринговыми (файлообменными) сетями. Кто-то качал тексты книг, кто-то — фильмы, кто-то — аудиофайлы. Исследователи из **CacheLogic** задались вопросом, что же больше всего интересует рядового пользователя в файлообменниках? Какие именно файлы качаются чаще всего? Какой интернет-хабар гуляет с компьютера на компьютер?

Цифры, полученные в результате изыскания, мягко говоря, удивили многих борцов с незаконным распространением интеллектуальной собственности. До этого было принято считать, что большую часть файлов, передаваемых через пиринговые сети, составляют MP3-композиции. Выяснилось же, что они составляют не более 30% трафика любой сетки. Большая же часть передаваемого хабара (не менее 60%) приходится на фильмы. Из которых не менее трети составляют... правильно, XXX-кино. Оставшиеся 10% равномерно распределяются между электронными версиями книг, различными утилитами и графическими файлами.

Дирижер оркестра



Мы неоднократно рассказывали вам, сколь необычные лоты выставляются иногда на интернет-аукционах. В одном из недавних номеров мы даже провели рейтинг абсурдных продаж, в котором ранжировали самые нестандартные покупки, когда-либо сделанные через интернет... И вот на небосклоне **eBay** зажглась новая звезда.

На сей раз с молотка был пущен урок дирижерского мастерства финского маэстро **Сакари Орамо** — руководителя Бирмингемского симфонического оркестра. Победителю торгов предлагалось пройти краткий курс дирижерского мастерства, а затем самостоятельно, без чьей-либо помощи несколько минут кряду дирижировать симфоническим оркестром. Увы, не на публичном выступлении, а всего лишь на репетиции... Тем не менее желающих попробовать себя в роли дирижеров, не заканчивая музыкальных школ, нашлось немало. В результате лот ушел за пятнадцать тысяч долларов.

Если аукцион продолжит вести торги намеченным курсом, то не исключено, что вскоре каждый желающий сможет взять уроки вождения стратегическим бомбардировщиком и ядерной подводной лодкой. Ведь часто именно предложение определяет спрос, а не наоборот.

Тем, кто может
себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ



Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

ДЛИННОГО УРА

Любой пользователь Сети рано или поздно сталкивается с проблемой длинных интернет-ссылок — **урлов**. Хорошо, если столкновение происходит безболезненно и интернетчик и урл (он же **линк**) полюбовно разбегаются. Но это у девушек чем ноги длиннее, тем лучше, в случае же со ссылками ситуация обратная. Длинную ссылку неудобно пересылать по почте, неудобно хранить в текстовом файле, программы-закладки далеко не всегда корректно обрабатывают этих длинных «монстриков». Поэтому любой интернетчик предпочитает иметь дело короткими ссылками — чем-нибудь вроде www.классныйсайт.ru. Отсюда и ситуации, когда приятель присылает вам такой короткий линк заглавной странички сайта, сообщает, что там спрятана интересная статья, и добавляет «дальше сам найдешь». В результате оказывается, что искомая статья зарыта на самой дальней страничке ресурса и что на ее поиски пришлось потратить почти полчаса.

Раз существует проблема, есть и решение. Надо только уметь его найти. В интернете существует несколько метасерверов, занимающихся генерацией коротких ссылок из длинных урлов по первому вашему запросу. Давайте разберемся, как это чудо html-мысли работает и чего от него можно добиться простому смертному.

Нажми на ссылку — получишь результат

Один из самых популярных сервисов такого типа — <http://makeashorterlink.com>. Работает предельно просто. Заходите на сайт, вводите в окне свою супер-пупер длинную ссылку, нажимаете на кнопку **Make a shorter link!** и получаете на выходе коротенький адрес. Например, что-нибудь вроде [http://makeashort-](http://makeashort-erlink.com/?153B2464A)

erlink.com/?153B2464A. Информация о ссылке будет храниться на сайте неограниченное время, так что до тех пор пока сервер не «рухнет» или не закроется, можно будет пользоваться коротким урлом на «длинную» страничку.

Единственным недостатком сервиса является то, что при введении укороченного адреса в командную строку интернет-браузера вас первым делом перебрасывает на страничку **Makeashorterlink.com** и только затем отфутболивает на искомый сайт. Впрочем, происходит это настолько быстро, что даже на диалог практически незаметно.

Второй по популярности ресурс генерации коротких урлов — <http://tinyurl.com>. Работает по той же схеме, что и Makeashorterlink. Вводите в окошко длинный адрес, получаете на выходе мини-ссылку вроде <http://tinyurl.com/64k9z>, пользоваться которой можете неограниченное время. Приятная особенность Tinyurl — редирект происходит без подгрузки странички сервиса. То есть вы вводите в строке браузера короткую ссылку и сразу попадаете на искомый сайт.

Еще один интересный сервис по «оскоплению» длинных урлов можно найти на страничке <http://shorl.com>. Подход к созданию короткого адреса тот же, что и у описанных выше порталов, но есть одно отличие. После введения в строку генерации какого-нибудь мозгодробительного адреса вроде <http://www.igromania.ru/forums/index.php?act=Msg&CODE=99&s=2b42f41750337484a585514f771381a3> на выходе вы получите вполне приличную ссылку вида <http://shorl.com/bebomipasupi>. Обратите внимание, что текст конечного урла произносится предельно просто. Это основная «фишка», на которую обращают внимание разработчики. Итоговая ссылка генерируется из большого списка

ПРОСТОТА И УДОБСТВО



Особое внимание рекомендуем обратить на удобный сервис по работе с длинными ссылками <http://notlong.com>. Основное его отличие от аналогов в том, что он позволяет самому придумывать часть названия итогового короткого урла. Например, хотите вы сделать альтернативный адрес для ссылки на форумы «Игромании» — www.igromania.ru/forums. Вводите в окно исходный адрес, а в небольшое окошечко чуть ниже — желаемое слово, например **ManiaForum**, и через несколько секунд становитесь счастливым обладателем альтернативной ссылки на все форумы «Мании» — <http://maniaforum.notlong.com>. Обратите внимание, что ваше название идет в самом начале адреса, что немаловажно. Также сервер выдает пароль, по которому в любой момент можно изучить статистику посещений изначально-го адреса. Единственное неудобство (хотя неудобство ли?) — на сайте нужно обязательно регистрироваться.

легко произносимых слов, в результате адрес просто запомнить и несложно продиктовать кому-нибудь вслух, например по телефону. В качестве бонуса сервис предлагает пароль к вашей длинной ссылке — в любой момент можно посетить центр статистики и посмотреть, какое количество пользователей заходило по сгенерированному вами адресу на ресурс.

Недостатки простоты

Сервисы по генерации коротких адресов просты, удобны, а главное, надежны. Подавляющее большинство из них базируются на серверах крупных компаний, которые в ближайшем времени не собираются разоряться, а значит, ваши урлы будут в полной безопасности. Если вы все же по каким-то причинам не хотите доверять длинные адреса сервисным службам, то выход, по большому счету, только один. Хранить и пересылать www-адреса сайтов в виде **IP-адресов**. Узнать IP-шник можно, например, при помощи команды **ping** в командной строке **Windows** (меню **Пуск/Выполнить**). Просто прописываете **ping** адрес сайта (например, **ping igromania.ru**) и получаете действующий IP-адрес. Минус такого способа — IP-адрес в любой момент может измениться, а под большие ресурсы могут резервироваться сразу несколько (до 250) адресов одновременно. ■

MakeAShorterLink

it's not long now!



Сервис Makeashorterlink.

TinyURL.com

Making long URLs useable! More than 5.5 million of them. Over 180 million hits

Home

Example

Make Toolbar Button

Redirection

TinyURL was created!

The following URL:

<http://www.igromania.ru/forums/index.php?act=Msg&CODE=99&s=2b42f41750337484a585514f771381a3>

Сайт Tinyurl.

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 20 Мб,
домашняя WWW-страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUBRIKI: INTERNET@IGROMANIA.RU

<http://ducks.m35.ru>

УТКИ.

Дорого пожаловать в волшебный мир уток!

создаваемые утки



предварительные утки



но водоплавающие. Утка-мумия, утка-младенец, утка-танкист и даже утка-невеста... Добавить нечего. Просто — «фишка».

<http://www.flickr.com/photos/alexiaabegg/sets/513854>


Картины можно рисовать красками, карандашами, ручками, пастелью, цветными мелками, углем. Если

немного пофантазировать, то нетрудно рисовать, например, песком, жженой резиной или, скажем, соком растений. Создатели сайта отступили от общепринятых стандартов и рисуют картины... бенгальскими огнями. Что получается — смотрите сами.

www.thirdframestudios.com/adgame/stripgen


Когда-нибудь рисовали комиксы? Ну хотя бы в детстве на полях тетради? Воюющие человечки. Перестрелки между летающими тарелками... Лишь для немногих рисование комиксов становится делом всей жизни и даже профессией. Но желание рисовать живет во многих.

Данный сайт подарит вам возможность раскрыть свой творческий — даже очень глубоко зарытый — потенциал. Идея проста, как все гениальное. Комиксогенератор! Определяете количество полей комикса, расставляете персонажей (выбор огромен), перетаскиваете из контекстного меню предметы окружения, делаете подписи и... комикс готов.

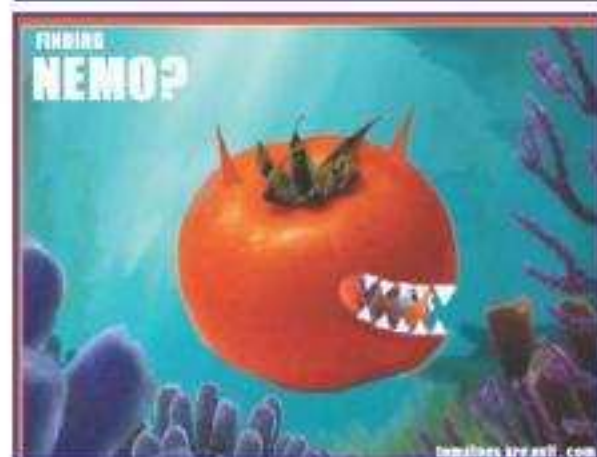
Ну а на тот случай, если вам не хватает идей, — милости просим в галерею комиксов, нарисованных посетителями сайтов. Там попадаются крайне любопытные экземпляры.

<http://future.chronography.ru>

Экстрасенсы утверждают, что могут заглядывать в будущее. Все это хорошо, но вот достоверных подтверждений тому пока не найдено. Зато есть возможность заглянуть в будущее, скажем так, легальным способом. Путем изучения исследований аналитиков, которым по серьезным вопросам ошибаться совсем не свойственно.

На сайте «Хронология будущего» собрано множество прогнозов на будущее, читать их крайне интересно. Вот, например, об интернете. К 2007 году количество сетян в России составит 37 миллионов человек. А к 2015 году к интернету будет подключена ровно половина жителей всего земного шара.

Прогнозы на сайте разделены по тематикам: медицина, наука, техника, общество... и множество других. Хватит не на один час.

www.tomatoesareevil.com


ВЫ когда-нибудь задумывались над тем, какое зло представляют со-

бой простые помидоры? Нет? Тогда у вас есть уникальная возможность познакомиться с темной стороной существования излюбленного овоща для салатов. Это только с виду они такие упругие, круглые и мягкие. На самом деле они коварны, злы и беспощадны. Совершенно безбашенный сайт на мозговоротную тему...

www.droogle.ca


Уникальный поисковик алкогольных коктейлей. На одно только слово «vodka»,

ничтоже сумняся, выдал более полутора тысяч разных рецептов. Несмотря на то, что сайт исключительно англоязычный, посетить рекомендуется всем. Особенно в преддверии какого-либо торжества.

<http://nudepatch.uw.hu>

Если вам еще не исполнилось 18 лет, ни в коем случае не заходите на данный сайт. И уж тем более не скачивайте с него патчи к всевозможным играм. Но вот если 18 годков вы на этом свете уже прожили, тогда милости просим. Заходите, скачивайте, устанавливайте и наслаждайтесь героями самых различных игр в неглиже. Проще говоря — голыми.

<http://sovietart.narod.ru>

Сайт, объединяющий в себе сразу три подсайта, посвященных, соответственно, советской живописи, советской песне и не менее советской поэзии.

www.starlimos.de


Джипы, кабриолеты, пикапы — все это пустое, когда есть возможность прокатиться на лимузине. Немецкий сайт, полностью по-

священный вопросам лимузинокатания, лимузиностроения и лимузинофотографирования. Встречаются крайне забавные экземпляры, а в галерее «сумасшедших лиму» (проживающей по адресу www.starlimos.de/limotalk/crazy_e.htm) можно ознакомиться с такими моделями, которых вы не то что на улицах столицы, но и вообще вряд ли когда-нибудь увидите. Как вам, скажем, лимузин-бигфут?! А ведь есть и такой.

www.dookyweb.com/avatars.swf

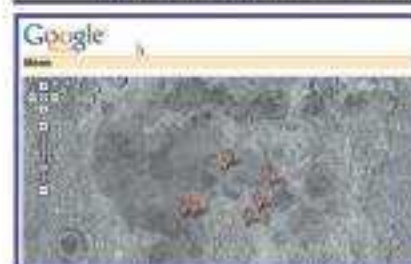

Никак не можете нарисовать себе аватар для форума или ЖЖ? Теперь это не проблема. Заходите на данный сайт, загружаете конструктор аватаров и в считанные минуты создаете максимально подходящий именно вам. Можно изменять цвет кожи, форму лица, характер растительности на макушке и даже разрез глаз.

www.mtsoft.ru/map

Отличный поисковик по столичным адресам, напрямую подключенный к новому сервису GoogleMaps. Вводите произвольный адрес и получаете спутниковый снимок, на котором запечатлен требуемый объект. Например, всего за несколько секунд можно найти редакцию «Игромании».

<http://telesa.ru>


Самое натуральное интернет-телевидение. Множество интересных передач, к каждой из которых можно «подключиться» в любой момент времени.

<http://moon.google.com>


Относительно свежий сервис от Google — Google Moon. Подробная спутниковая карта Луны.

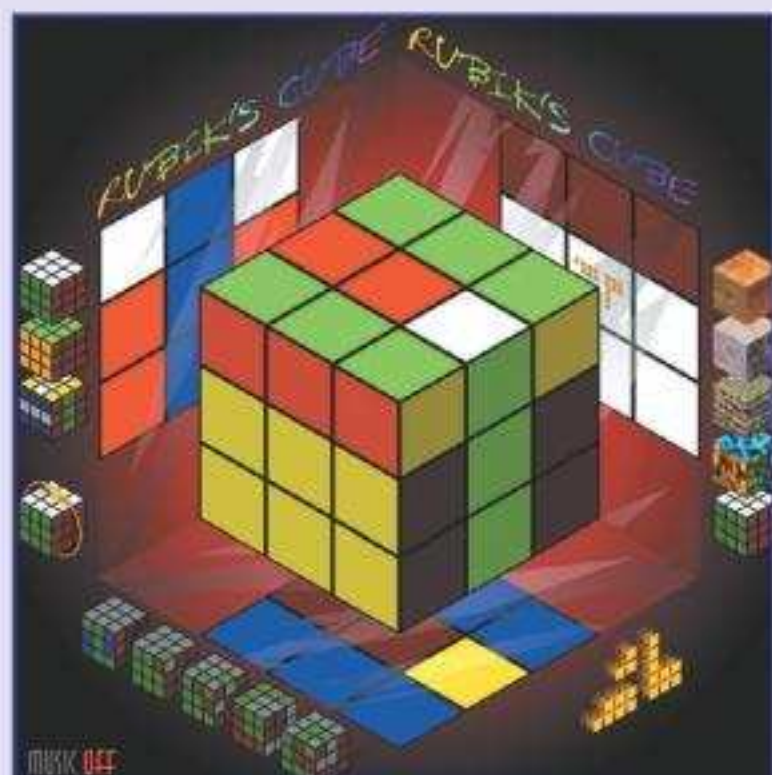
ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.al.web77.ru



Кубик Рубика. Можно выбрать вариант окраски граней и степень «разбития». Управление настолько простое, что во время игры забываешь, что кубик не в руках, а витает в виртуальном пространстве.

www.doublegames.com/online/fishingtrip

Любите посидеть на берегу с удочкой в руках и хорошим настроением в кармане? Отчего бы не сделать то же самое, но не отходя от монитора. Прекрасная виртуальная рыбалка на флэше. По поверхности воды в резиновой лодчонке курсирует старикашка со спиннингом. Регулируя глубину погружения приманки



левой кнопкой мыши, необходимо за один кон выловить максимальное количество рыб. Поначалу скользкие бестии выуживаются без каких-либо проблем, но с каждым новым уровнем увеличивается число препятствий на пути отважного рыбака. То кальмар «бороду» на леске устроит, то коварная камбала крючок под камень утащит, а то и вовсе пора бежать в местный лабаз покупать мультипликатор, чтобы выуживать более серьезную рыбу.

<http://madnesstemple.com/invisibility>



Развлечение не для слабоверных. Чтобы победить, необходимо провести обычный курсор мышки по плоскому полю из одной точки в другую. Спросите, чего же здесь сложного? Да в общем-то ничего, если не принимать во внимание того факта, что курсор... невидим. Когда поле более-менее пустое, справиться с задачей не так сложно. Но когда начинают появляться препятствия... В общем, попробуйте один раз сами, чтобы оценить оригинальность и увлекательность замысла.

www.killsometime.com/games/game.asp?Game=Milk-Panic



«Молочной паникой» игра названа неспроста. В самом деле, попробуйте-ка одновременно доить несколько коров. А ведь именно это и приходится делать. Оператор ручного доильного аппарата вверен вам всего один, а буренок с каждым раундом прибывает. Не успеете вовремя выдоить из коровок достаточное количество молока, бедняжек раздует и они скоростно лопнут.



www.gamelog.nl/Spelletjes_Behendigheid_Wheels-of-Salvation.html

Уникальная в своем роде аркада с неповторимым геймплеем. Есть вертикальный стакан (вид сбоку), снизу которого потихоньку поднимается лава. В стакане по всей высоте расположены неравномерно вращающиеся деревянные шестерни. Маленький прыгучий человечек стартует со дна. Оказавшись на любой из шестерней, он начинает вращаться вместе с ней. Необходимо точно перепрыгивать с одной шестеренки на другую и таким образом добраться до поверхности. Крайне приятная графика, физика и музыкальное сопровождение...

Если думаете, что играть очень просто, то пройдите хотя бы до 5 уровня, где начинают появляться колеса с дефектами и всевозможные порталы, откидывающие главного героя вниз.

<http://mm2005.hdtuotanto.fi/cafi.html>

Олимпиада смешных человечков. Бег, прыжки и много чего еще. Единственное препятствие на вашем пути к победе — «убитая» клавиатура. Почти во всех видах спорта ключевая комбинация клавиш, ведущая к выигрышу — «пробел-пробел-пробел...». И до бесконечности. Сказать, что самая большая кнопка на клавише страдает — значит не сказать ничего. Но что такое разбитая клавиатура в сравнении с фаном, который можно получить от игры?!



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

WoW бьет рекорды



Компания **Blizzard Entertainment** с гордостью объявила, что популярная MMORPG **World of Warcraft** насчитывает уже 4 млн подписчиков (которые, к слову, тратят на абонентскую плату почти \$56 млн ежемесячно). При этом около миллиона любителей мира Warcraft проживают на территории Северной Америки, еще полтора миллиона — в Китае.

Подсчет, правда, оказался с хитринкой и охватил всех игроков, включая тех, кто купил World of Warcraft, что называется, на пробу. Однако заметного оттока геймеров из игры пока нет, чего не скажешь о других онлайн-мирах: **The Matrix Online** оглушительно провалилась, а **Asheron's Call 2** и вовсе закрывается 30 декабря. К счастью для отечественного онлайн-комьюнити, у World of Warcraft есть официальный издатель в России («Софт Клуб»).

Пока от Blizzard поступают победные релизы, сама компания завалена потоком писем от возмущенных игроков. Пользователям World of Warcraft активно не нравятся шпионские действия игры, нахально проверяющей компьютеры на предмет нечестных программ. Представители Blizzard считают эту практику вполне нормальной и советуют всем недовольным внимательно прочесть лицензионное соглашение.

EverQuest II
заговорит по-русски

Еще одна хорошая новость для любителей EverQuest II пришла от компании «Акелла», официального издателя игры на территории России, СНГ и стран Балтии. Популярная MMORPG будет полностью локализована, несмотря на 70 тысяч строк текста и более 130 часов живой речи. Более того, в дальнейшем будут переводиться все официальные дополнения. При этом цена коробки и абонентская плата не превысят цену оригинала, а, скорее всего, будут даже ниже. Некоторое неудобство создадут разве что неизбежные задержки при переводе аддонов, но это мелочи на фоне самого события.

Работа предстоит огромная (это самая большая локализация за всю историю отечественной игровой индустрии), поэтому дата появления русской версии EverQuest II в продаже пока неизвестна. Наша редакция не сомневается, что этот шаг заметно увеличит число любителей MMORPG в стране, но США и тем более Китай мы догоним нескоро.

Китайская пытка

В самом же Китае взаимоотношения с онлайн-развлечениями приняли крутой оборот. Местное правительство, всерьез озабоченное тотальным увлечением играющего населения онлайн-проектами, придумало воистину восточный метод борьбы с заядлыми геймерами. С января 2006 года их ждет сюрприз: персонажи тех, кто провел в игре три часа кряду, потеряют половину своих способностей.

Спустя еще некоторое время вместо заботливо возвращенного супергероя на экране будет бегать сопливый новичок. Чтобы избежать этого, жителям Поднебесной придется делать перерыв и сидеть вне игры как минимум пять часов.

«Под нож» в числе прочего попали такие хиты, как World of Warcraft, MU Online и Lineage 2. Игроки не замедлили выступить с протестами, но власти Китая непреклонны — и их можно понять. Когда вполне взрослые граждане убивают друг друга ради виртуального меча, а подростки в игровых клубах умирают от истощения — самое время для холодного душа.



Восточная находчивость

Примерно в это же самое время более прагматичные китайские товарищи приняли решение вложить в рынок онлайн-игр 15 млрд юаней (около \$1,8 млрд). В крупных городах планируется создать центры по разработке онлайн-игр на несколько десятков компаний.

Решение вполне понятное: сегодня в Китае интернетом пользуются свыше 100 миллионов человек, которые только в первом полугодии 2005 года выложили почти полмиллиарда долларов за предметы и персонажей из MMORPG. Как этот шаг согласуется с вышеупомянутыми драконовскими ограничениями? Все очень просто: китайское правительство намерено использовать онлайн-игры как очередной инструмент для политгаитации и промывки мозгов молодежи.



Почти королева



Не так давно мы рассказывали о конкурсе двойников, объявленном Sony Online Entertainment. Виртуальная Antonia Bayle, королева Queynos'a из EverQuest II, вероятно, произвела неизгладимое впечатление на кого-то из больших боссов в SOE, и активно начались поиски реальной красавицы.

Несмотря на наши сомнения в успехе предприятия, в течение лета обнаружилось около двух сотен претенденток на полное сходство с царственной особой, а заодно на модельный контракт и солидные призы. Победила некая Анна Уэйнскот, как две капли воды похожая на Антонию. Нам остается только порадоваться за победительницу, а заодно поблагодарить SOE, что драконы из того же EverQuest II не воодушевили их на подобные поиски. ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ **Фанаты сари Star Wars** получили еще один подарок: 1 ноября этого года одновременно выйдут DVD-версия «Третьего эпизода» и аддон к MMORPG Star Wars Galaxies под названием Trials of Obi-Wan. Главное блюдо — мрачная планета Мустафар, на которой состоялся эпохальный бой между Оби-Ваном Кеноби и Энакином Скайуокером.

■ Компания **Codemasters**, активно осваивающая рынок онлайн-игр, представила первый проект под названием **Rising Force Online** (RF Online). Подробностей об игре почти нет, если не считать сюжета в стиле стим-панк, повествующего о борьбе между расами фэнтезийных эльфов, разумных роботов и продвинутых инженеров.

■ **Провал The Matrix Online** заставил разработчиков полностью пересмотреть боевую и торговую системы, а также уделить внимание архитектуре города. «Капитальный ремонт» займет примерно год, после которого разочарованным пользователям обещают фактически новую игру.

■ Сайт **MMORPG.com** привел результаты исследования, посвященного модной практике некоторых издателей официально продавать предметы и персонажей из онлайн-ролевиков за реальные деньги. Из почти 4 тысяч опрошенных 55,7% категорично заявили, что это разрушает игру, и только 5,7% (вероятно, самых богатых) всячески приветствуют сомнительное новшество.

■ **Выход Auto Assault**, весьма ожидаемой автомобильной MMORPG, о которой мы совсем недавно писали, отложен как минимум до весны 2006 года. Причина веская — изменения в концепции игры. На эту же отметку перенесен релиз многострадальной D&D Online.

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>

DUNGEON LORDS



© 2005 Heuristic Park, Inc. Все права защищены. «Heuristic Park» и логотип Heuristic Park являются торговыми марками Heuristic Park, Inc. Атланта, США. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Используется средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Blink Video © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Granity Animation © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Все остальные наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



Жанр: MMORPG ■ Создатели: Gravity, Modoc
 Системные требования: P-III 500 Mhz, 64 MB RAM,
 16 MB Video, DirectX 8.0, Modem 56K

www.raggame.ru

Около двух с половиной лет назад онлайн-мир познакомился с детищем корейской фирмы Gravity — игрой **Ragnarok Online**, основанной на одноименной манге. Комиксы эти были очень популярны у себя на родине (в Корее), но за ее пределами они были практически неизвестны. Но это не мешало игре завоевать мировую популярность.

Не обошло увлечение «Рагнареком» и Россию. Все чаще русскую речь можно было увидеть на официальном сервере. Как грибы после легкого весеннего дождя появлялись бесплатные русские (по существу — пиратские) шарды. И вот случилось то, чего с радостью (а может, и с опаской) ждали игроки, — открылся официальный русский сервер RO. Но обо всем по порядку...

Красно-зеленые волосы

Для тех, кто об игре не слышал ровным счетом ничего, устроим небольшой экскурс. Говоря коротко, это проект, сочетающий в себе трехмерные ландшафты и спрайтовых персонажей (это если говорить о графике), имеющий оригинальную ролевую систему, разветвленную систему профессий, собравший в бестиарии эклектичных монстров и ориентированный на **PvE (Player versus Environment)** — игрок против окружения). Графика в игре далеко не эталонная — уже на момент выхода игры она считалась технологически устаревшей, что уж говорить про нынешнее время.

Многие не переносят аниме, но это все, по большей части, от незнания. И еще оттого, что первое аниме в России было некачественным. Достаточно ознакомиться с любым мультфильмом от того же Миядзаки, чтобы понять: аниме — не злобная выдумка японских милитаристов, комплексующих по поводу разреза глаз. Это всего лишь удобный и выразительный стиль.

Теоретически мир Мидгарда прорисован в жанре чиби (chibi), который еще называют «сверхдеформированный стиль». Маленькие чиби-рисунки часто вставляют в мангу, когда хотят показать яркую эмоцию или мысли героя. Вот типичный чиби-персонаж: нос — атрибут необязательный, зато глаза должны занимать большую часть головы (которая и так немаленькая — размером с остальное тело). Руки-ноги-хвост нарисуем сугубо схематично — конусы вполне подойдут. Теперь посмотрите на скриншоты — похож описанный монстрик на симпатяжку-игрока? Определенное сходство есть, от этого никуда не деться, но фактически перед нами не классический чиби, а жанр, использующий лишь некоторые его черты. То есть не совсем аниме.

Кого-то может передернуть сама мысль о том, чтобы играть за глазастых пупсов. Но поверьте — через десять-пятнадцать минут существования в мире Пронтеры такая графика начинает восприниматься как должное. И выразительность «глазастиков» с их типично комиксовыми «пузырями» и смайликами оста-

вит далеко позади даже... **World of Warcraft**. Проверено на собственном опыте.

Монстры в игре заслуживают отдельного разговора. Такое ощущение, что их создавал не совсем здоровый в психическом плане человек. Не подумайте чего плохого — в RO нет воплощений ваших ночных кошмаров, шестируких тварей со шприцами вместо глаз и прочей нечисти. У дизайнера другой диагноз — как вам нравится кузнецик со скрипкой, крот в шахтерской каске или обжорка-поринг, напоминающий пузырь от бабл-гама и падкий на выпадающую из других монстриков добычу? Встречаются, конечно, всякие волки и гоблины, стандартные для других проектов, но это скорее исключение, чем правило.

И каждый не одну играет роль

Ролевая система покоряет своей простотой. Вникнуть в нее можно с первого же взгляда, в окне создания персонажа. Перед нами шесть параметров — сила (**strength — STR**), проворство (**agility — AGI**), живучесть (**vitality — VIT**), интеллект (**intelligence — INT**), сноровка (**dexterity — DEX**) и удача (**luck — LUK**), — находящихся по углам шестиугольника. Характеристики, находящиеся напротив друг друга, взаимосвязаны: увеличиваешь одну — уменьшается другая. Просто, как все гениальное.

После генерации персонажа мы обнаруживаем не одну шкалу опыта, а две: первая отвечает за базовый (**base**) опыт, вторая — за рабочий (**job**). Для чего это надо? После того как первая полоска полностью заполнится, персо-



Мидгард не лишен обаяния и северной красоты. Слегка, правда, угловатой.



Среди огромных растений бродят большеглазые коротышки. Эдакие Незнайки из Солнечного города.



Мидгард не лишен обаяния и северной красоты. Слегка, правда, угловатой.



Среди огромных растений бродят большеглазые коротышки. Эдакие Незнайки из Солнечного города.

наж получает дополнительные очки характеристик, если же вторая полоса перевалила за 100% — появляется возможность изучить новый навык (или прокачать старый — тут уж вам решать). Вот, собственно, и все.

Только что созданный персонаж имеет статус **Novice** — новичок, однако с повышением job-уровня до десятого можно начинать получать первую job-профессию. На выбор игрока представлены мечник, маг, лучник, торговец, вор и послушник — всего шесть классов. Можно, конечно, не заморачиваться поиском профессии, а прокачиваться до суперновичка, но это на любителя. С дальнейшим ростом рабочего опыта (после 40 job-уровня) профессию можно улучшить, причем улучшить в одном из двух направлений. Так, послушник может стать монахом или священником, мечник — рыцарем или крестоносцем и так далее. Исключением является, пожалуй, только развитие лучника — для мужчины и женщины здесь разные специализации — бард и танцовщица соответственно. Хотя никто не мешает стать охотником или охотницей — тут уже все как обычно.

Игровой процесс на первый взгляд выглядит сомнительно. Стандартная корейская схе-

ма, опробованная еще на **Lineage 2**: пошел в лес — зашелкал монстра — выпил зелье — использовал умение — зашелкал монстра... Повторить нужное число раз, затем идти в город продавать трофеи, покупать зелья и экипировку и опять в леса мидгардщины. Манчкинизм, не спорю. Но манчкинизм увлекательный. Затягивает очень и очень надолго.

Честные каперы

Относительная простота игры и невысокие системные требования сделали ее очень популярной в России. Но — только из-под полы, на пиратских серверах. Официальное представительство мультяшного Мидгарда открылось в России лишь недавно. Лишь этим можно объяснить низкую заселенность официального сайта игры по сравнению с крупными пиратскими шардами. Очень много ляпов в тексте, из сервисов доступен один-единственный FAQ, в то время как на неофициальных сайтах игры находятся полные базы данных по монстрам, предметам, карты мира, огромное количество советов новичкам и углубленные «вопросники».

Тем не менее сайт развивается: некоторые разделы уже видны, правда, ссылки на

них не работают (в частности, на раздел, посвященный оплате игры). Логично предположить, что верстка сайта уже полностью завершена и новые разделы не появятся. А в списке уже существующих какого-либо намека на сервис не видно.

С момента анонса русского шарда Ragnarok Online на пиратских серверах разгорелись нешуточные дебаты. Еще бы, ведь компания «Мадос» недвусмысленно наметнула, что использование чужой интеллектуальной собственности не есть хорошо и как только у них дойдут руки, «официальные каперы» займутся «флибустьерами» по полной программе. Однако неофициальные серверы (по крайней мере, самые влиятельные из них) вполне убедительно отстаивают свои права. Основные дебаты сейчас разворачиваются на форумах проектов, но предполагаю, что с момента официального релиза русского сервера ситуация примет в корне другой оборот.

Портал **Raggame** поначалу может рассчитывать только на новичков — очень сомнительно, что заядлые игроки на других шардах, имея прокачанных персонажей, хорошие знакомства и членство в гильдии, откажутся от этого в обмен на «официальный» статус. Что в таком случае можно сделать? Вариант первый (и наиболее вероятный) — закрыть неофициальные миры силовым путем. Вариант второй — предоставить такие услуги, которых не окажется на пиратских шардах. Время на то, чтобы сориентироваться, у разработчиков есть. Сервер находится на стадии бета-теста — к релизу все может десятки раз поменяться. Какой из этих вариантов (а может, и ни один из них) осуществится, покажет только время. Будем ждать. ■

ВЕРДИКТ

Спустя несколько лет после мирового релиза «официальный» Ragnarok Online добрался и до России. Хочется надеяться, что качество услуг будет выше, чем на пиратских шардах, стоимость подписки — ниже мировой, а сервер — всегда многолюден.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

8.0

ТОНКИЙ ДЕНЕЖНЫЙ ВОПРОС

Сейчас официальный сервер находится в стадии бета-теста и оплата за пребывание во вселенной не берется. Однако с момента релиза игры с игроков начнет взиматься некая сумма, размер которой пока не разглашается. Известно только, что она будет «не очень большой».

Услышав от геймеров очередную порцию «фи», мы абсолютно не удивились — прекрасно вас понимаем. Зачем платить деньги и играть на официальном сервере, если в мир RO можно погружаться абсолютно бесплатно? А теперь давайте взвесим все «за» и «против». Против — только сам факт оплаты. Плюсов гораздо больше. Всегда есть шанс, что неофициальный шард закроют и ваш любовно раскачанный персонаж отправится в Вальгаллу. Причин для прекращения работы может быть много: официальные издатели надавили, создателям шарда надоело его поддерживать, оно перестало приносить прибыль и т.п.

На официальном же сервере вы от всего этого ограждены трехметровой бетонной стеной абонентской платы. И потом, все в нашей жизни имеет свою цену, особенно развлечения. Как правило, цена эта выражается в деньгах. Кино, книги, игры... Во всех случаях мы платим за удовольствие. Наверное, пора привыкнуть к тому, что и строчки программного кода стоят реальных денег. К пониманию этого простого факта постепенно приходят и российские игроки.



В городе всегда толпы героев — одни торгуют, другие принимают в гильдии.



АНТОН ГРАЧЕВНИКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Жанр: Браузерная ролевая игра ■ Создатели: Арена.Ru ■ Системные требования: P-II 6800, 128 Мб ОЗУ, модем/ADSL, браузер IE 5.0 или что-то близкое

www.arena.ru

До сих пор помню мое первое знакомство с этой браузерной текстово-графической ролевой игрой. Пришел я домой, включаю компьютер. Легким движением руки запускаю браузер, чтобы проверить почтовый ящик на предмет новых писем... И тут вместо привычного пустого листа у меня начинает загружаться сайт www.arena.ru.

Сначала я разозлился на непрошеную ссылку. Потом увидел, что это не очередное спамерское предложение «получить все и сразу, а главное, на халяву», и решил посмотреть, какой сюрприз подкинула мне фортуна...

Первые шаги на арену

Сюрприз, надо сказать, вышел весьма необычный. Уже с первых минут пребывания на сайте мной овладело любопытство — что же это за игра такая и с чем ее едят. Для начала я решил не торопиться с созданием своего альтер эго, а изучить документацию, призванную помочь новичкам освоиться в этом мире. В многочисленных инструкциях по регистрации все разжевано буквально в мелкую кашу — осталось только в рот положить и съесть.

В процессе создания игрового аккаунта не запутается даже маленький ребенок, недавно освоивший грамоту, — мало того, что каждый шаг этого и без того нетрудного действия расписан с какой-то упорной точностью, так еще и снабжен скриншотами.

Обращает на себя внимание наличие множества полужаргонных игровых терминов в сопроводительных текстах: «кастовать»,

«файербол», «экспа» и других. Кому-то покажется, что это придает игре вид любительского проекта, созданного группой студентов. Многим приятнее читать грамотно оформленный текст, где вместо сленговых слов используются общедоступные понятия — так игра сразу выглядит солиднее.

Закончив изучение всевозможных руководств, я зарегистрировал персонажа и оказался на главной площади города **Утес Дракона** (помимо него в игре есть еще два населенных пункта: **Ковчег** и **Среднеморье**). Моему взору предстала симпатично оформленная локация с выделяющимся на общем фоне зданием — Ареной. Туда и направимся.

Бой в шести углах

Арена разделена на несколько помещений: по паре-тройке комнат для новичков, более опытных игроков и ветеранов. Поскольку под последние два определения мой персонаж ну никак не попадал, я пошел к новичкам. Хочется отметить одну особенность, придуманную разработчиками: в своей заявке на битву вы указываете тип подключения к интернету — либо по модему, либо с помощью выделенной линии. Об удобстве этого нововведения, думаю, даже не надо рассказывать.

Перейдем к самому бою. Приняв первую попавшуюся заявку, я оказался на поле, состоящем из гексов (шестиугольников). Три в ширину и шесть в длину — итого восемнадцать клеток для перемещения. Однако в одиночных боях новичков перемещения по карте

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ, ВЫХОДИ!

Кроме стандартных пяти рас в игре есть шестая — драконы. Несмотря на устрашающее название, это всего лишь модераторы в чешуйчатой шкуре. Легенда игры объясняет их происхождение весьма забавно. Раньше люди обращались к драконам за советами, просили помощи и так далее. Постепенно образ огнедышащих рептилий стал ассоциироваться у остальной части человечества с воплощением вселенского зла. Хотя на самом деле драконы белые и пушистые.



— дело сугубо лишнее. Вся тактика сводится к начальному сближению и дальнейшему избиению друг друга.

Нажимаете на кнопку «Удар/Блок», и перед вами открывается окно с двумя «куклами» — вашей и противника, на которых помечены области для ударов и блоков. Система такая же, как и в «Бойцовском клубе», разве что вместо одного удара и одного блока у нас есть возможность либо защитить два участка тела, либо сделать два удара в тело противника.



«Игроманьяк приблизился к своей гибели!» — пророчествует диктор.



Лог боя пестрит разными цветами. Каждый из них имеет определенное значение.



Вид на Утес Дракона. Нарисовано с душой.



А так в игре выглядит групповой бой.

Немного развившись и накопив пару соток (внутриигровых монет), вы можете приобрести зелья, свитки (как боевые, так и для мирных целей), стрелковое оружие, вещи, увеличивающие ваши параметры. Все это весьма разнообразит тактику игры.

Как заработать эти самые сотки? Способов несколько. Во-первых, за каждые накопленные 100 очков опыта вам начисляется одна сотка. Во-вторых, можно освоить разные профессии — лесоруба, например, или торговца и делать на этом деньги. Ну, и в-третьих, сотки можно купить за реальные деньги. Так что для новичка, еще не решившего, будет ли он постоянно играть в «Арену», единственным способом накопления капитала являются бои.

Все боги хороши, выбирай на вкус

В игре пять рас: люди, орки, гномы, эльфы и хоббиты. Также существует шестая раса — драконы. Нет смысла описывать каждую из них по отдельности — все здесь повторяет каноны жанра фэнтези. Орки сильны, но, мягко говоря, туповаты, гномы выносливы, но неповоротливы, люди — середнячки во всем.

У персонажей есть несколько параметров (сила, ловкость, телосложение, реакция, удача, злость) и четыре оберега (критического удара, удачи, уворота и ответа). Если с первыми тремя характеристиками все ясно, то остальные требуют пояснений. Реакция отвечает за вероятность ответа на удар противника, злость — за критический удар, удача повышает шанс

пробить блок соперника. Обереги же, наоборот, предохраняют от всего этого.

Дополнительный интерес вносит поклонение богам, каковых ровно четыре: Бог Хаоса, Бог Порядка, Бог Жизни и Бог Смерти. Пришли в церковь, помолились своему богу (как вариант, можно принести жертву, хотя боги тут странные — молоденькие девственницы их не устраивают, подавай деньги) — получите бонус. Например, поклонение Богу Хаоса увеличит урон от вашего оружия на 20%.

Религии можно менять как перчатки — почему-то ни один из демиургов не обижается на то, что на прошлой неделе вы ходили в любимчиках у своего прямого противника, а сегодня снова вернулись к нему.

Пройти свой путь

С пятого уровня у персонажа появляется возможность выбирать один из трех путей развития: маг, боец и рейнджер. После покупки специальной книги на каждом новом уровне игрок может обучиться какому-либо заклинанию или умению (за некоторое количество соток, естественно). Удел мага — огненные шары, заморозки и прочая волшебная атрибутика.

Воин и рейнджер на первых порах схожи — оба умеют восстанавливать жизнь во время боя и разрушать препятствия, созданные магом. Однако далее приоритеты рейнджера склоняются в сторону стрелкового оружия и уклонения от ударов, тогда как боец специализируется на нанесении как можно большего количества повреждений.

Еще один элемент, который немало разнообразит игру, — это групповые бои. Представьте себе большую площадку, на которой выясняют отношения около десятка человек. Зрелище весьма интересное, даже когда участвуют игроки первых уровней. Что уж говорить о масштабных разборках прокачанных персонажей, среди которых есть и маги, и бойцы, и рейнджеры.



Игра хороша, в ней заложен большой потенциал. Но разработчикам нужно еще много работать, чтобы вывести ее на один уровень с ведущими браузерными проектами. Возможно, все дело в излишней коммерциализованности. Беглый взгляд на расценки ввел меня в легкий культурный шок. Конкретных цен приводить не буду, однако скажу, что за сумму, которую вы потратите на именной артефакт, можно около двух месяцев играть на официальных серверах «больших» MMORPG.

ВЕРДИКТ

Крепкий середнячок среди браузерных игр с изрядной коммерческой составляющей. Попробовать можно, но без финансовых вложений быстрых побед, увы, не видать.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

7.5

ЮМОР «АРЕНЫ»

Ваш персонаж слишком крут, если:

1. Вы не хотите, чтобы наемники девятого уровня вступали в ваш бой, так как они «могут и пострадать».
2. Вы используете своего персонажа как каталог артефактов.
3. Последний раз вы получили повреждение пару лет назад.
4. Вы покупаете в ближайшем магазине файербол и используете его как зажигалку.
5. Если вы продадите все свои предметы, экономика Арены развалится, а вы получите сумму с шестью нулями.
6. Рейстлин и Гэндальф просят у вас автограф.
7. Ад вам не нравился. Теперь его нет.
8. Вы сражались с игроком седьмого уровня, сняв все предметы. Вы убили его одним ударом кулака в лицо.
9. После каждого вашего боя у картографов и художников появляется новая работа.
10. Вы строите замок, нанимаете армию и смотрите, как она его штурмует.
11. Вы нанимаете армию охранять замок и сами штурмуете его!
12. Вы сражаетесь с Daiv.
13. Вы сражаетесь с Daiv и призываете наемников к себе на помощь.
14. Вы сражаетесь с Daiv и не призываете наемников к себе на помощь. Так как убили их всех днсять минут назад.
15. Вы сражаетесь с Daiv и призываете наемников к себе на помощь. Так как пять минут назад вылечили их всех.
16. Драконы вас уважают.
17. Если вы куда-то опаздываете, то останавливаете время и приходите вовремя.
18. Вы в шутку хлопнули Белого Дракона по спине, и он умер.
19. Белый Дракон в шутку хлопнул вас по спине и умер.
20. Когда вы зарегистрировались на Арене, Белый Дракон умер.
21. Когда вы заходите на Арену, половина игроков уходит из нее.
22. По утрам вы идете выгуливать дракона.
23. Во время турнира все кланы единогласно выбирают вас арбитром.
24. Администрация вас уважает.
25. Единственное, чего вы не можете сделать, — это заблудиться.
26. Голос вас боится.
27. Голос сообщил, что нужного вам игрока нет в сети. Теперь Голоса тоже нет.
28. Вы используете шлем Древних для игры в кегли.
29. Вы подарили ненужный вам шлем Древних третьему уровню.
30. Игроков с нулевого по пятый уровень пугают вашим именем.
31. Есть всего два мнения: неправильное и ваше.

[E1] Linte

СКОЛЬКО СТОИТ MMORPG?

У жанра MMORPG есть две ключевых особенности. Все онлайн-ролевки требуют много свободного времени, и большинство из них — ежемесячных расходов в \$10–15. Но если долгие часы игры и погружение в виртуальный мир являются неоспоримым достоинством, то ощутимую для многих сумму хочется урезать. По возможности — до нуля.

Нас часто спрашивают о бесплатных MMORPG, о способах оплаты известных хитов и прочих финансовых расходах. Спрашивали — отвечаем!

Никаких скидок — и точка!

Этого варианта придерживаются издатели мегахитов, которые в любом случае наберут свой миллион-другой пользователей. **EverQuest II**, **Lineage 2** и **World of Warcraft**, самые популярные в России MMORPG, относятся к этой категории. Здесь хочешь не хочешь, а придется купить лицензионную коробку и выкладывать ежемесячно по десятке-другой зеленых рублей.

К счастью, **EverQuest II** и **World of Warcraft** имеют официальных российских издателей, так что проблем с приобретением и оплатой игрового времени у наших соотечественников нет (по крайней мере, у жителей обеих столиц). С другими проектами сложнее: будущим покупателям приходится изворачиваться — кто как может.

Сначала ищут крупный фан-сайт, где, как правило, тема покупки игры прищиплена на самом видном месте форума. Далее жители Москвы и многих крупных городов дают переписать друг другу дистрибутивы, а заветный CD-key («ключ») покупается с рук и обычно присылается по электронной почте. При таких сделках есть риск нарваться на нечестного продавца, но на действительно крупных форумах он сведен к нулю. Местные «спекулянты» известны давно и обычно имеют хорошую репутацию.

Увы, чудес не бывает, и самые лучшие MMORPG требуют ежемесячных взносов. Это вызвано вовсе не жадностью издателей: поддержка онлайн-проекта, в который увлечено играет вся планета, требует немалых средств. Кроме того, сетевая игра живет несколько лет и как минимум раз в год должна обзаводиться свежими обновлениями. Впрочем, издатели даже очень крупных проектов ищут и находят новые пути для того, чтобы если не снизить абонентскую плату, то хотя бы ловко ее замаскировать.

Хитрые решения

В этой категории тоже плавают крупные акулы жанра, но они не требуют от игрока денег напрямую. Здесь начинаются такие дымо-

вые завесы и такая искусная драпировка, что попадают даже опытные геймеры. Похожая история произошла с **Guild Wars** от **ArenaNet**.

Абонентской платы тут действительно нет и не будет, но за каждое дополнение, выходящее раз в полгода, придется выложить около \$50. Можно, конечно, остаться на бесплатной базовой версии. Вот только долго ли вы продержитесь на пустующих просторах, которые постепенно покидают все ваши друзья, устремляясь навстречу новым приключениям?

Таким образом, отмена повременной оплаты игрового времени оказалась всего лишь удачным маркетинговым ходом. Это грустное обстоятельство отчасти компенсируется заявлением **Джеффа Стрейна (Jaff Strain)**, продюсера проекта: «Каждое наше дополнение по объему будет примерно соответствовать оригиналу... иначе говоря, дважды в год мы будем заново создавать **Guild Wars**». Похожая схема существует и в **Anarchy Online**.

Но оригинальнее всего финансовый вопрос решен в **Project Entropia**. Здесь тоже нет ежемесячных взносов, но местная экономика целиком основана на реальных деньгах. Теоретически можно «подняться», вообще ничего не покупая, и эта идея привлекает множество экономных игроков. К сожалению, такой рост займет немало времени, а дотянуться до лидеров будет практически невозможно.

Вход свободный... выход тоже

Казалось бы, если наш рассказ посвящен изучению и сокращению расходов на любимые игры, то лучше всего было бы начать с абсолютно бесплатных онлайн-проектов, благо в России их хватает. Самые известные — «Пентакор», «Сфера судьбы», «Бойцовский клуб» и «Арена» — не требуют от игрока никаких затрат. Правда, подводные камни встречаются и здесь. Например, в «Сфере судьбы» имеются платные аккаунты с хорошим коннектом и без встроенной рекламы, а о продаже всего и вся в «Бойцовском клубе» не слышал только безухий.



Завещения разработчиков в бесплатности **Guild Wars** после релиза развеялись, как этот магический туман.

ПЕРВЫЕ 6 МЕСЯЦЕВ

Сколько сегодня стоит поиграть в популярную платную MMORPG в течение полугодия, купленную официально? Начинаем подсчет:

- коробка с игрой — \$50-70 (часто можно скачать клиентскую часть с сайта игры, но ее размер может достигать до 1,5 Гб);
 - ежемесячная плата — \$10-12;
 - трафик (в среднем 3 Мб в час), при игре 3 раза в неделю по 2 часа — около 470 Мб.
- Итого получаем примерно \$130 на игровые расходы плюс ваши индивидуальные затраты на трафик.

А что же на Западе? Может быть, там есть достойные проекты, в которых можно отдохнуть душой, не заботясь о лишних расходах? Конечно же они есть, и их немало. Миротворный **Another World**, его антипод — brutalный **Dark Eden**, неплохие **Conquer Online** и **Darkfire** и еще как минимум десяток достойных наименований. Кстати, в ближайших номерах мы вернемся к теме бесплатных MMOG и рассмотрим все самые привлекательные варианты.

Эти игры бесплатны, но мы рискуем предположить, что любая из них может обойтись игроку дороже, чем платные лидеры жанра. Почему? Причина проста: владелец игры, не получающий за нее деньги, не несет равным счетом никакой ответственности перед пользователями. Проект может ему надоесть, закончатся деньги или игровой сервер внезапно решит переместиться в лучший мир вместе с базами данных... В общем, в любой момент может случиться что угодно, и игра просто исчезнет с просторов интернета. А игрокам останется подсчитать, сколько времени ушло на бессмысленную прокачку персонажей, не говоря уже о стоимости потраченного трафика. «Не гонялся бы ты, поп, за дешевизной» — эта классическая фраза как нельзя лучше подходит к таким играм.

Наконец, последний вариант в нашем списке, но первый в большинстве случаев знакомства с MMORPG. Конечно же, это неофициальные сервера популярных игр. Сделаны они, что называется, на коленке, порой отличаются крайней нестабильностью, не говоря уже о самодельных «улучшениях», внедряемых излишне ретивыми программистами. Это неплохой способ познакомиться с игрой, чтобы решить, стоит ли она внимания. Однако после того, как выбор сделан, лучше всего честно купить ключ и из маленького доморощенного сервера с сотней-другой игроков выйти навстречу всему миру — в настоящую MMORPG. Все самое интересное происходит именно там... ■



8.5/10

«Одна из лучших «серьезных» стратегических игр нескольких последних лет.»

«Игромания»



4.6/5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«День Победы II» это альтернативная история, каждый раз новая»

«Game EXE»



8.1/10

«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»

«Навигатор»



8.5/10

«Страна Игр» рекомендует

«Сыграть в «День Победы II» должен каждый — спешком от многого вы рискуете отказаться»

«Страна Игр»



ДЕНЬ ПОБЕДЫ II

...Авиация свои задачи выполнила: армии у Сталина практически не осталось. Хотя, когда русские провалились к Индийскому океану в районе Карачи и взяли Тегеран и Дели, было страшно — пришлось задействовать даже буханскую и непальскую кавалерию...

«GVW», www.snowball.ru/forums

...Играю за Германию. 2 июля на пляжи Майами вылезли шесть дивизий моих морпехов и три дивизии егерей. Американцы не знают, что такое «Родину защищать» — все их подразделения в течение штурма частенько отлучались по нужде. На их место прибывали другие и снова отлучались. Это была какая-то новая тактика. Ничего подобного ни в Европе, ни в России, ни в Австралии я не встречал. Там солдаты бились до конца...

«Brodyaga», www.snowball.ru/forums

...Я начал осуществлять свой грозный план захвата Франции. Выбор пал на прорыв через Люксембург. Тем временем на побережье Франции должен был высадиться десант с кавалерией СС и двумя дивизиями прикрытия для взятия Парижа. Так вот, залив в Ла-Манш всем немецким флотом, с подводками в придачу, я получил такой инок!!! В общем, у меня остался не флот, а стая кораблей... Рыболовных...

«Француз22», www.snowball.ru/forums

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



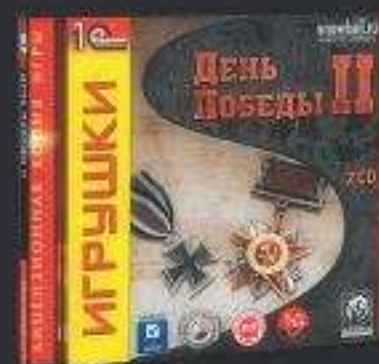
snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

WCG RUSSIA 2005 ЗАВЕРШИЛАСЬ



■ Финалисты российского отборочного тура.

24—28 августа состоялся национальный финал российского отборочного тура **World Cyber Games**. Игры проходили в шести номинациях: **Counter-Strike: Source**, **FIFA Soccer 2005**, **Need for Speed Underground 2**, **Starcraft: Brood War**, **Warcraft III: The Frozen Throne** и **Warhammer 40 000: Dawn of War**. В Москву по такому случаю съехались игроки из 18 регионов России.

«Касса» нынешнего турнира составила \$100 000, из них \$25 000 пришлось на регионы, \$55 000 — на финал в Москве. \$5 000 пошли в призовой фонд матча между ведущими корейскими игроками и звездами СНГ по **Starcraft** и **Warcraft III**, еще \$15 000 будут потрачены на подготовку сборной России к мировому чемпионату.

World Cyber Games занимает особое место в истории развития мирового киберспорта и игровых технологий. Чемпионат проводится уже несколько лет, за это время компьютерные игры превратились в многомиллиардный бизнес, и их новый статус был закреплен в самой идее WCG.

Первый чемпионат (2001 года) стал революционным явлением в игровом мире. С самого начала перед ним ставилась задача собрать лучших из лучших в киберспорте и превратить игры в новый вид спорта. Уже сейчас у WCG есть миллионы поклонников по всему миру, эффективная инфраструктура и весьма солидные призовые фонды (гораздо крупнее, чем в большинстве традиционных видов спорта). Ни один другой турнир не сравним с WCG по географическому охвату и масштабности. Сейчас это главное киберспортивное событие года, а участие в нем — дело чести для всех самых сильных игроков мира.

Во многом благодаря WCG российские прогеймеры входят в число претендентов на высшие мировые награды. Центрами киберспортивной жизни в России по-прежнему остаются компьютерные клубы (на Западе игроков объединяет интернет), поэтому основным «окном в мир» для них являются именно Всемирные игры.

Между тем организаторы WCG огласили список генеральных спонсоров, которые взвешают на свои плечи основные тяготы по организации чемпионата и выплате призовых. Раньше это брали на себя **Samsung** и **Intel**, теперь к ним присоединилась еще и компания **Razer**. Ее представители обещают предоставить игрокам свои фирменные мышки и коврики.

QUAKE III ARENA
В СВОБОДНОМ ПЛАВАНИИ

Джон Кармак все-таки сдержал свое слово и выложил в Сети исходный код одной из самых великих киберспортивных игр — **Quake III Arena**. Небольшой архив, который можно скачать с сайта **id Software**, помимо самих исходников содержит необходимые компиляторы и последнюю версию редактора карт **Q3Radiant**. Многие сочли, что это событие свидетельствует об умирании игры — мол, ничем другим к ней уже не привлечь. Однако на деле все обстоит несколько иначе. Создатели таких популярных промодов, как **CPMA** и **OSP**, уже проявили интерес к исходникам, а значит, в скором времени надо ожидать появления очень серьезных промодов, которые могут стать официальными дисциплинами на турнирах.

НОВЫЕ ГРЫЗУНЫ
ОТ LOGITECH И RAZER

■ Мышь Copperhead от Razer.

Компания **Logitech**, чьи манипуляторы в среде киберспортсменов по праву считаются одними из лучших, предоставила две новые беспроводные мышки. Первая — **Logitech G7 Laser Cordless Mouse** — обладает очень малым весом, перезаряжаемой батареей и очень высокой скоростью передачи данных (у беспроводных грызунов с этим проблема). Основная особенность второй мышки — **Logitech G5 Laser Mouse** — наличие 16 миниатюрных гризунков, с помощью которых каждый игрок сможет подстроить вес манипулятора под свой вкус. В обоих устройствах будет использоваться новый датчик отслеживания перемещений с разрешением до 2000 dpi. Кроме того, прямо в процессе игры это разрешение можно будет понизить вплоть до 400 dpi. Первые «грызуны» этой серии появятся в середине сентября. G7 будет стоить в районе ста долларов, а ее младший брат — около \$70.

Не отстает от конкурентов и уже упоминавшаяся выше компания **Razer** — в середине августа ею была представлена новая мышь **Copperhead**. Разрешение этого удивительного грызуна составляет 2000 dpi, а время отклика всего 1 миллисекунда. Но главная изюминка мыши — 32 килобайта встроенной памяти, где можно хранить до пяти конфигураций настроек.

ПРАВИМ ИЛИ КАЛЕЧИМ?

В последний летний месяц разработчики из **Blizzard** разразились волной патчей для **Starcraft**. Не успел появиться патч **1.13b**, как через несколько дней всплыла еще одна «заплата» — **1.13c**. И если первый апдейт всего лишь устранил небольшую ошибку, которая приводила к вылету игры во время матча, то второй патч исправляет некоторые ошибки в отображении зданий зергов и баг, касающийся расположения юнитов на мини-карте во время просмотра реплеев. Кроме того, при установке этих патчей перестают работать многие читерские программы. Заодно под «горячую руку» попали и такие популярные утилиты, как **BWLancher** и **Penguin**...

CPL ОТКАЗАЛАСЬ ОТ SOURCE

В начале августа представители **CPL** поделились с общественностью новой информацией о **CPL World Tour 2006**. К радости тысяч киберспортсменов выбор пал на **Counter-Strike 1.6**, окончательно поставив крест на предположении о замене этой игры на версию **Source**. Более того, на турнире **CPL Winter** (пройдет в декабре в городе Далласе) тоже будет использоваться **Counter-Strike 1.6**. Видимо, «карьера» **Counter-Strike: Source** закончилась, так и не успев начаться: кроме WCG, ни одна другая крупная организация о его поддержке не объявляла.

КУМИРОВ НИЗВЕРГНУТ

Готовясь к третьему сезону игр по **Warcraft III**, **Blizzard** приняла решение сбросить достижения в лэддере на серверах **Battle.Net**. А так как новый сезон наступит для всех игроков, то и поблажек не будет никому. Каковы бы ни были ваши результаты, теперь все придется начинать с чистого листа. Это известие уже вызвало бурю негатива со стороны тех, кто зарабатывал свои уровни часами и днями напряженной игры. Ну а те, кому не слишком везло в прошлом сезоне, наоборот, лишь приветствуют инициативу «Близзи». Теперь они вновь окажутся в равном положении с лидерами и смогут еще раз попытать счастья.

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Демки с турниров **ASUS Summer Cup 2005** (**Counter-Strike 1.6**, **Warcraft III: Dota Allstars**, **Quake III Arena**), **CKCG 2005** (**Starcraft: Brood War**), **Rendezvous 2005** (**Counter-Strike 1.6**), **Europe.Quakers** (**Quake III Arena**) и из коллекции сайта **Dow-Replays.de** (**Warhammer 40 000: Dawn of War**).

Также на диске мы выложили реплеи со Второго чемпионата Санкт-Петербурга по компьютерным играм, который проходил с 29 августа по 4 сентября. По соседству вы с ним найдете краткий отчет с этого турнира и подборку фотографий.

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

На нашем диске мы выкладываем несколько программ, необходимых любому, кто интересуется киберспортом: **Advanced Warcraft 3 Configurator**, **CSE Demoplayer 3.2A**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.6**, **Seismovision 2.28** и **SK Player 1.1**.

Любителям вход воспрещен

Модификации для прогеймеров



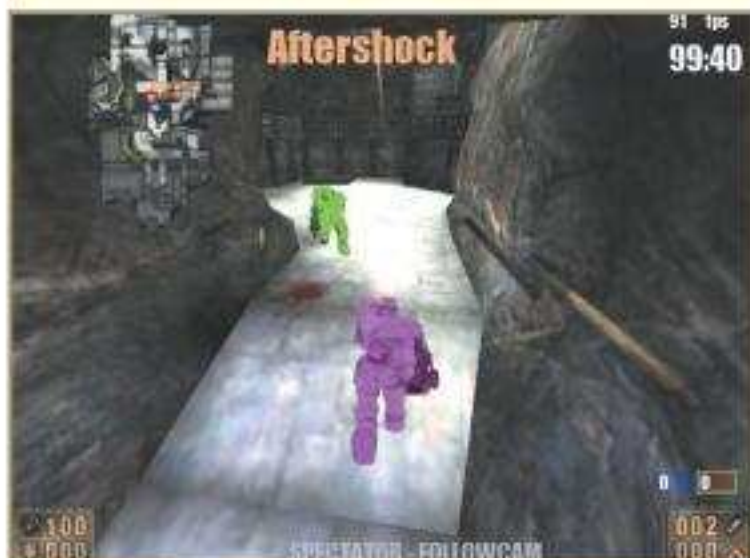
■ DOOM 2 — пионер модостроения. Хотя назвать эти моды профессиональными язык не поворачивается.



■ Так выглядит самая свежая версия старичка QuakeWorld.



■ Одно из главных достоинств ТТМ — система голосований.



■ Минималистичный, но информативный интерфейс — одна из особенностей PK++.



■ В отличие от своих коллег, Challenge Promode выглядит очень красочно.

Как бы ни старались разработчики, им крайне редко удается угодить вкусам привередливых и требовательных киберспортсменов. То, что нравится простым игрокам, прогеймерам кажется слишком простым и несовершенным.

Здесь-то на помощь и приходят профессиональные модификации, больше известные как промоды. Стараниями хардкорных фанатов игра для широкого круга игроков превращается в узкоспециализированный продукт, заточенный под нужды профессионалов. Порой подобные эксперименты приводят к тому, что теряется часть внешнего лоска, но графический минимализм с лихвой окупается богатством настроек, отличной оптимизацией и практически полным отсутствием багов. Такие «оттюнингованные» версии игр называют промодами. Именно они, а не игры стандартной «комплектации», зачастую становятся официальными дисциплинами на чемпионатах.

ОТ QUAKE ДО PAINKILLER

Первые полупрофессиональные модификации начали появляться еще во времена DOOM 2. Однако в те годы максимум, на что были способны энтузиасты, — это изменение некоторых текстур и незначительных настроек. Доступ к остальным — куда более важным — параметрам был попросту закрыт.

Расцвет промоддерского движения пришелся на эпоху первого Quake. Открытая архитектура движка позволяла изменять практически все что угодно. Самой популярной профессиональной модификацией для этой игры стал знаменитый QuakeWorld, первая версия которого появилась 17 декабря 1996 года. Разработчики сохранили самые удачные находки Quake, одновременно избавившись от большинства ошибок и переработав баланс оружия. О популярности QuakeWorld красноречиво свидетельствует тот факт, что турниры по этой модификации проводятся по сей день. Более того, в 2001 году руководство CPL выбрало ее в качестве основной дисциплины на турнире, посвященном четырехлетию лиги. За эти годы QuakeWorld проделал большой путь, обзаведшись современным графическим оформлением и доработанным сетевым кодом.

Не менее известна и другая модификация — Challenge Promode (CPMA) для Quake III Arena от 24 марта 2000 года. Команда профессионалов в лице Hoony, PhaNTom, Highlander, DIABLO, Khaile (они работали еще над модами для первого Quake) и игроков-консультантов, среди которых были Makaveli, Paralyzer, Griff и alrevelation, сумела создать мод, возродивший интерес к Quake III Arena.

Сама игра после «рестайлинга» стала очень сильно похожа на первую часть. Оружие начало переключаться гораздо быстрее и наносить больше урона, броня перестала «утекать», а Quad Damage, как и положено, усиливал урон в четыре раза. Эти поправки существенно изменили игровой баланс. Контроль точек возрождения брони и клада вновь

стал актуален, значительно возрос темп боев. Challenge Promode сделал игру максимально хардкорной, и это, увы, сказалось на его популярности: большая часть игроков так и не смогла привыкнуть к бешеному ритму мода.

Но не «кваками» едиными живо промоддерское сообщество. Не обошли своим вниманием умельцы и серию Unreal Tournament. Одним из самых популярных промодов для Unreal Tournament 2004 в свое время был ТТМ, созданный, между прочим, отечественными программистами.

ТТМ представляет собой мутатор, который может отслеживать статистику меткости игроков, менять модели противников, звуки — короче, настраивать практически все что душе угодно. Однако этот промод не вносил каких-либо серьезных изменений в сам игровой процесс. Фактически, это был все тот же Unreal Tournament, просто появилась возможность более глубокой настройки.

Основным конкурентом ТТМ стал мод UTComp. Борьба между этими модификациями идет с переменным успехом уже давно. Набор возможностей ТТМ и UTComp практически идентичен. Разница заключается лишь в том, что UTComp по умолчанию поддерживает так называемые bright skins (делают противника более заметным). А вот из последней версии ТТМ, по настоянию самой Epic, такая возможность была исключена. Конечно, включить bright skins можно и в ТТМ, однако не каждый захочет возиться с настройками. Впрочем, различие это не принципиальное — каждый выбирает тот мод, который ему больше по душе. Однако в последнее время большей популярностью все-таки пользуется UTComp (у разработчиков ТТМ возникли некоторые трудности, и им сейчас не до мода).

Не отстает от своих именитых коллег и новый фаворит киберспортивной арены Painkiller. Усилиями энтузиастов с портала PKEuro в короткие сроки был создан промод PK++. Разработчики постарались на славу, устранив целую уйму багов и сделав игру более динамичной. PK++ дает доступ к широкому спектру настроек, позволяющих каждому подстроить игру под свой стиль, а также повысить скорость работы игры. Промод сразу же был признан CPL, которая объявила, что как только мод пройдет окончательную проверку, он будет использоваться на турнирах лиги.

За будущее промоддерского движения можно не беспокоиться. Пока будут выходить новые киберспортивные игры, создателям подобных модов всегда будет чем заняться. Ведь, как известно, совершенству нет предела. На горизонте между тем уже маячит целая обойма игр, по которым в перспективе могут сделать промоды — Quake IV, Unreal Tournament 2007 и Enemy Territory: Quake Wars...

P.S. Все упомянутые в статье модификации вы найдете на нашем диске в разделе «Киберспорт» (кроме Challenge Promode — уж больно он увесистый).

Играть по-русски

Российские чемпионаты и их специфика

Одним из главных и самых наглядных показателей прогресса в отечественном киберспорте может служить уровень российских чемпионатов. За последние пару-тройку лет увеличилось не только количество турниров, но и их уровень. Если раньше более или менее значимые чемпионаты проходили не чаще чем раз в полгода, то теперь турниры с довольно приличными призовыми фондами и внушительным количеством участников имеют место чуть ли не каждую неделю.

Причем так обстоят дела не только в столице. В других крупных городах и областях уже давно сформировались собственные лиги. Но какие из них можно с полным правом назвать всероссийскими?

ГОНКА ЗА ЛИДЕРОМ

Организаторами первых российских чемпионатов были компьютерные клубы, которые начали появляться в нашей стране в середине 90-х. Игроки со стажем наверняка помнят такие клубы, как «Орки» и «Полигон», где время от времени проводились полупрофессиональные турниры и оттачивали свое мастерство будущие звезды отечественного киберспорта.

Однако уже к началу 2000 года стало ясно, что потенциала даже самой разветвленной и знаменитой сети компьютерных клубов недостаточно для самостоятельной организации чемпионата национального уровня. Причем проблема не столько в нехватке финансовых и технических средств (по уровню оснащения ведущие российские клубы не уступали западным), а скорее в том, что организация клубных турниров обычно находилась не на самом высоком уровне. Региональных филиалов у московских клубов тоже, как правило, не было. О каком национальном масштабе тогда может идти речь?

Ситуация изменилась с приходом в российский киберспорт крупных компаний, готовых вкладывать солидные деньги в организацию и проведение масштабных турниров в обмен на массивную рекламу собственного бренда.

Самым известным турниром такого рода стал **ASUS Open Cup**. Финансовая мощь ASUS и популярность интернет-портала **Cyberfight.ru**, которые выступили организаторами турнира, позволила ASUS Open Cup охватить очень широкую аудиторию. Хотя финал проходит в Москве, ему предшествуют

отборочные туры, где собирают сильнейших игроков со всей страны. Более того, в ASUS Open Cup участвуют не только российские киберспортсмены, но и прогеймеры из Белоруссии, Украины и других стран СНГ.

Еще одно достоинство этой серии — регулярность и систематичность. ASUS Open Cup проводится с 2003 года, раз в три месяца. Это позволяет игрокам постоянно поддерживать себя в форме, а любителям статистики — составлять достаточно достоверные рейтинги по итогам матчей.

ASUS Cup — далеко не единственный пример. Собственный турнир есть, например, и у компании **Abit** — это **Abit Open Cup**, прошедший осенью прошлого года. Увы, большинство мероприятий подобного рода являются разовыми и не могут достойно конкурировать с ASUS Open Cup по масштабу и охвату регионов.

Огромные изменения произошли в турнирном мире после создания в конце 2002 года такой организации, как **Национальная профессиональная киберспортивная лига (НПКЛ)** и признания киберспорта официальной спортивной дисциплиной (это случилось 12 марта 2004 года). НПКЛ провела серию открытых турниров, в которую влились и уже упомянутый Abit Open Cup и множество других, более мелких мероприятий. В мае прошлого года при поддержке **Федерации компьютерного спорта** прошел **Первый Кубок России**. В нем участвовало свыше сотни игроков.

Кульминацией стал **Первый чемпионат России по компьютерным играм**, завершившийся в 20-х числах октября 2004 года. Он собрал под свои знамена 180 игроков из всех уголков страны и заслуженно получил титул национального чемпионата. Уровень мероприятия наглядно продемонстрировал, что у отечественных турниров есть большие перспективы. Так что если организаторам удастся сохранить высокую планку качества, чемпионат России имеет все шансы стать самым престижным турниром на постсоветском пространстве.



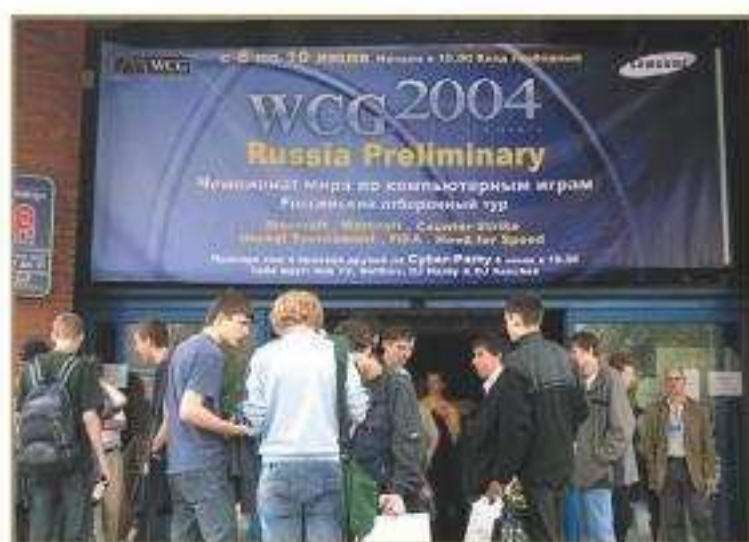
Конечно, это далеко не единственные турнирные серии. Собственные чемпионаты частенько проводят не только городские власти (к примеру, Кубок префекта Москвы), но и политические партии, в частности КПРФ. Однако подобные мероприятия не претендуют на общенациональный уровень, а призваны лишь заполнить вакуум между более значимыми чемпионатами.

Хотя прогресс в последние годы налицо, российским чемпионатам по-прежнему не хватает того размаха, авторитета и организованности, что присущи их западным «коллегам». Поэтому в данный момент роль общенациональных мероприятий, способных заинтересовать львиную долю играющей общественности и охватить не только столицу, но и самые отдаленные уголки России, играют чемпионаты мирового уровня — **WCG**, **ESWC** и **ACON**.

Но благодаря стараниям НПКЛ и под-



■ Организовав в 2003 году кубок КПРФ, коммунисты в дальнейшем почему-то так и не продолжили собственное начинание.



■ WCG Russian Preliminary — вот где можно встретить игроков со всей России.



■ Трофеи с ASUS Open Cup — мечта для любого киберспортсмена.



■ Организация шоу-матча между SK и Virtus.pro стала одним из главных достижений НПКЛ.

держке богатых спонсоров и в нашей стране со временем может появиться чемпионат, где будут участвовать не только местные игроки, но и крупные зарубежные звезды. ■



■ Кубок России стал одним из первых общенациональных чемпионатов.

ТРУБА ЗОВЕТ!

ВНИМАНИЕ: ПРИЗЫ ИЩУТ ХОЗЯЕВ!

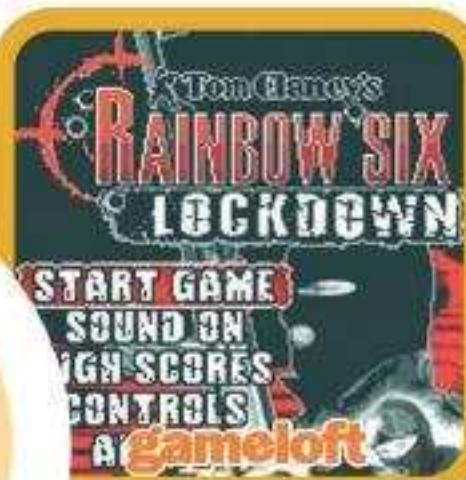
ZOO TYCOON - МАГНАТ ЗООПАРКА



Хочешь выиграть цифровую фотокамеру Panasonic Lumix DMC-LZ1 или один из 20 дисков с PC-игрой? Тогда просто скачай игру Zoo Tycoon и играй в нее! Твоя цель - построить зоопарк, где счастливые животные будут радоваться жизни и размножаться, привлекая все больше посетителей и денег в твою копилку. Успешно пройдя все миссии, ты получишь код, который нужно отправить на contest@playmobile.ru до 20 октября. Вперед за призами!

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V3, V300, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 7210, 7250i, Samsung D500, E300, E630, E710, E800, E820, X100, X450, X460, X600, Siemens C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson K500, K700i, T610, T630, Z600

Код игры: 9799119002 Короткий номер: 2555



RAINBOW SIX LOCKDOWN

В руках террористической группировки «Народный Фронт Свободы» оказался смертельно опасный вирус, способный истребить все человечество. Их цель - уничтожить лидеров сильнейших стран. Разрушить планы террористов должно элитное Шестое подразделение международных войск «Rainbow», которое становится мишенью для бандитов... Все будет рискованно и сложно!

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V3, V300, Nokia 3100, 3200, 3220, 3510i, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6630, 6670, 7210, 7610, Samsung D500, E330, E700, E800, E820, X460, Siemens C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson K500, K750, S700i, T610, T630, Z600

Код игры: 9776856002 Короткий номер: 2555

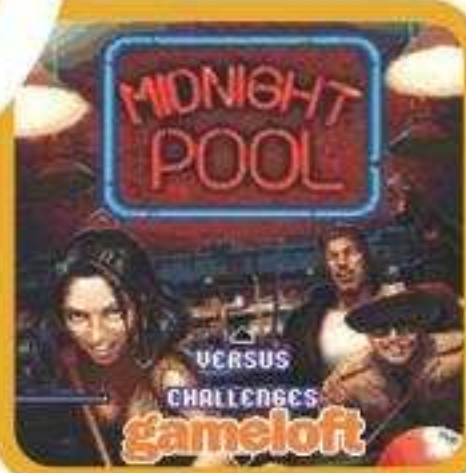


S.T.A.B.

В 2008 году под предлогом восстановления демократии противник пытается скрытно высадить десант на российской границе. Правительство надеется быстро разрешить опасную ситуацию, списав все на дипломатический инцидент. Поступает приказ не посылать на атакованный участок никаких подкреплений. Сержант Андреев, командир единственного боееспособного подразделения, получает команду «стоять на смерти»...

Цена 3\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, V3, V300, V500, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 7200, 7610, N-Gage, Samsung C100, C110, E300, E630, E700, E710, E800, X450, X460, Siemens C65, CX65, M65, S65, SX1, SonyEricsson K500, K700i, K750, T610, T630, Z600

Код игры: 9795987002 Короткий номер: 2333



ПОЛУНОЧНЫЙ БИЛЬЯРД

В новой игре Midnight Pool от компании Gameloft ты сможешь насладиться всеми прелестями американского бильярда, то есть пула. Множество различных настроек и режимов помогут тебе получить наивысшее удовольствие от процесса. Своих соперников и даже цвет стола выбираешь ты сам. В игре различные режимы: Обучение, Быстрая игра, Турнир и Индивидуальный

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V3, V300, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 7210, 7610, Samsung D500, E330, E630, E700, E820, X460, Siemens C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson K500, K750, S700i, T610, T630, Z600

Код игры: 9737933002 Короткий номер: 2555



НОЧНОЙ ДОЗОР - ТЕМНЫЕ

Игра, созданная на основе известного российского блокбастера «Ночной дозор». Баланс Света и Тьмы нарушен и только Ночной Дозор может восстановить равновесие! Беспощадные схватки на крышах ночной Москвы, в метро или в пригородах, десятки различных монстров. Ты играешь за Темных, твоя цель - захватить власть в свои руки. Сможешь ли устроить торжество Сумрака?..

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V3, V300, V500, V535, V600, V80, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 6140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6670, 7210, 7610, N-Gage, Samsung C100, C110, X100, X600, Siemens C65, CX65, CX70, M65, S65, SonyEricsson K500, K500i, K700i, K750

Код игры: 9799775002 Короткий номер: 2555



СЕРП И МОЛОТ

Действие разворачивается в англо-американском секторе оккупации послевоенной Германии весной 1949 года. Спор о разделе сфер влияния между ведущими державами достиг кульминации. Наряду с дипломатическими переговорами идет оживленная закулисная борьба, в нее вовлечены подпольные группы, командиром одной из которых являетесь вы.

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C650, E398, V220, V3, V300, V500, Nokia 3100, 3200, 3220, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 7200, 7610, N-Gage, Samsung C100, D500, E330, E600, E700, E710, X600, Siemens C60, C65, CX65, M55, M65, S65, SX1, SonyEricsson K500, K700i, T610, T630

Код игры: 9796615002 Короткий номер: 2555

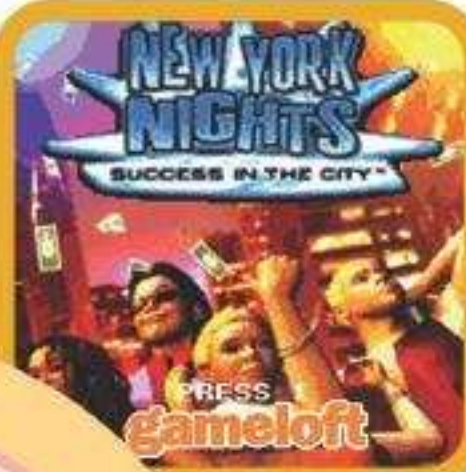


NECROSEED

После долгих войн с демонами, люди закрепились в своих убежищах, которые они называли Острова Света. В результате мутаций появились люди с особенными способностями - сталкеры, которые могли сражаться с исчадиями ада. Новая война началась, когда повелитель преисподней выпустил на свет новое племя ужасных чудовищ - Детей Смерти

Цена 3\$. Для телефонов: Alcatel 735i, Motorola E398, V300, V500, V600, V80, Nokia 3100, 3200, 3510i, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 7200, 7210, N-Gage, Samsung E330, E700, E710, E800, X460, X600, Siemens CX65, CX70, M65, S65, SonyEricsson K500, K700i, T610, T630, Z600

Код игры: 9781617002 Короткий номер: 2333



НЬЮ-ЙОРК - НОЧИ, ПОЛНЫЕ ОГНЯ!

Настоящая ночная жизнь клубящегося молодого нью-йоркца! Но помни - за все надо платить. Нужно рано встать, сходить в спортзал и устроиться на работу. Новые люди откроют новые двери, появятся друзья, девушка, хорошая работа. Только помни, в дорогой кофейне ты найдешь работодателя, а в негритянском квартале - местного наркодилера.

Цена 5\$. Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 7210, 7610, Samsung D500, E330, E630, E700, E800, E820, X460, Siemens C60, C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson K500, K750, S700i, T610, T630, Z600

Код игры: 9743629002 Короткий номер: 2555



ТЕОРИЯ ХАОСА - SPLINTER CELL

И снова угроза нависла над миром, и снова Сэм Фишер берется за дело. Бессменный герой серии Splinter Cell, супер-агент в «Теории Хаоса» должен устранить взрывоопасную ситуацию в Тихоокеанском регионе. Используя новые шпионские приемы и массу нового оружия, ты можешь атаковать врагов, пока они пытаются найти тебя в темноте.

Цена 5\$. Для телефонов: Alcatel 556, 756, Motorola C380, C650, E398, V220, V500, V600, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 3510i, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6670, 7200, 7210, 7250, 7610, Samsung D500, E330, E700, E710, E820, X460, Siemens C65, CX65, CX75, M65, S65, SonyEricsson K500, S700i, T610, T630, Z600

Код игры: 9737928002 Короткий номер: 2555

КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к российскому изданию.

Advent Rising



Отыщите в папке **Advent Rising\system** файл **mydefuser.ini** и откройте его любым текстовым редактором, например «Блокнотом». Найдите секцию со «свободными» кнопками (то есть теми, которые не задействованы в игре) и припишите напротив буквы «у» слово **Blizzow 1**, а напротив «и» — **god**. Выглядеть они у вас должны так: **y=Blizzow 1** и **u=god**. Теперь во время игры нажмите клавишу «Y», чтобы получить максимальный уровень для всех своих способностей, включая прыжки и искусство рукопашного боя. Нажмите клавишу «U», чтобы активировать режим бессмертия. Несмотря на то что здоровье при атаках врагов по-прежнему будет убывать, ваш герой при обнулении лайфбара не умрет.

Кстати говоря, вместо «Y» и «U» эти действия можно назначить на любые другие свободные клавиши.

BloodRayne 2

В разделе **Extras** выберите пункт **Enter cheat** и вводите следующие коды (мы для удобства разделили слова пробелами, но во время ввода пробелы ставить нельзя).

Uber Taint Joad Durf Kwis — бессмертие; **Blank Ugly Pustule Eater** — все способности; **Dodge This Moist Pimp** — взрывающиеся враги; **Ugly Dark Heated Orange Quaff** — бесконечные патроны; **Pimp Reap Dark Dark Muse** — бесконечная шкала ярости; **Late Nurture Qweef Super** — мастерское владение оружием; **Blue Green Purple Imp** — заморозить врагов; **This Dark Distorted Reality** — режим Overload; **Quantum Lament Distorted Doting** — установка скорости игры; **Bone This Curry Vote** — разблокировать все комбо; **Whiskey Fake Kablow Shoot** — все оружие; **Want This Dark Reality Taint Qweef** — разблокировать все; **Whack Lick Erotic Cunningly** — разблокировать дополнительные костюмы; **Cargo Fire Imp Kak** — 1000 очков Carnage; **Pension Reap Super Vulgar** — разблокировать все видеоролики; **Naked Juggy Resistance Pacы** — заполнить шкалу Bloodlust; **Anomalies Are Juan**

Insulted — выбор уровня; **Nurture Happy Pustule Eraser** — максимум здоровья; **Whack This Molested Ninja** — максимум боеприпасов; **Ardent Hungry Naked Ninja** — слайд-шоу; **Terminal Reality Super Uber XXX Vacate** — бесконечное здоровье и шкала ярости; **Fake Burst Cunningly Distorted** — Juggy mode.

Чтобы посмотреть сообщения от разработчиков, введите любой из нижеперечисленных кодов: **RAYNE RULES**, **MAJESCO RULES**, **TERMINAL REALITY RULES**, **HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE**.

Codename: Panzers, Phase Two

Во время игры нажмите **Enter** и вводите: **MilestoneWasYesterday** — выиграть миссию; **KillBill** — мгновенная смерть; **support@stormregion.com** — +100 support; **IbrahimHonestTraderOfQualityGoods** или **VoteMeForPope** — неуязвимость; **BigBackPack** — неограниченная грузоподъемность; **OfCourseIamPresident** — +1000 очков престижа; **BlessingOfWisdom** — +1000 очков опыта выбранному юниту.

Dungeon Siege II

Нажмите **Enter** во время игры и вбивайте следующие коды:

+bushsux-oluaowr — телепортация (*);
+iraqsux-eszaryz — получить Silver Ring;
+lvtana-aeviyaa — получить Silver Ring, случайное оружие, случайную броню;
+krisrox-lzljcoj — меньше Chunky;
+superchunky — больше Chunky;
+quwhba — убийство с одного удара (*);
+drlife — неуязвимость (-);
+movie — запись видеоролика (-);
+version — показать версию игры.

(*) — введите код еще раз для деактивации.
(-) — поставьте «-» вместо «+» в начале кода для деактивации.

Некоторые коды автоматически выключаются после сюжетных роликов или после использования порталов.

Earth 2160 (Земля 2160)

Нажмите **Enter** во время игры и введите **cheats 2160**, чтобы активировать режим читов. После этого можно использовать следующие коды:

addexperiencepoints x — добавить x очков опыта выбранному юниту;
addmoney x — добавить x денежных единиц;
setexperiencelevel x — установить уровень для выбранного юнита на значение x (от 1 до 8);
setexperiencepoints x — установить количество набранного опыта для выбранного юнита на значение x;
heal — отремонтировать/вылечить выбранный юнит;
researchall — все апгрейды;

kill — уничтожить выбранный юнит;

quit — выйти из игры;

resetfog — убирает туман войны, однако вражеские юниты по-прежнему остаются невидимыми;

gamerate x — установить скорость игры на x (от 1 до 100);

time x — установить время текущего дня (1-65 — ночь, 66-200 — день).

Madden NFL 06

В главном меню выберите пункт **My Madden**, далее — **Madden Cards** и, наконец, **Madden Codes**. После этого вводите нижеперечисленные коды.

555128 — все стадионы; **614897** — классические команды; **Z28X8K** — 3rd Down; **P66C4L** — 5rd Down; **N44D6E** — игроки плохо ориентируются на поле; **J33I8F** — на 75% больше перехватов в защите; **L96U8Z** — Coffin Corner; **P39I7J** — Couch Potato; **B61A8M** — неограниченная дальность паса; **I76X3T** — неограниченная дальность удара; **M89S8G** — дополнительные очки; **V65J8P** — First and Fifteen; **O72E9B** — First and Five; **R14B8Z** — Fumbillitis; **R18C5K** — Hands of Glue; **W18R6P** — Hands of Stone; **L96J7P** — на 75% больше шанс отбора мяча; **E53G8W** — Jam; **D57R5S** — дурацкие пасы со стороны оппонентов; **X78P9Z** — отключает возможность отбора или перехвата мяча; **Y59R8R** — Mr. Mobility; **Z15F9Z** — «Ouch!»; **T67X6R** — быстрый проход; **J83E9V** — «пробивная» способность; **G97L1J** — Pocket Protectors; **E65S6M** — QB On Target; **D59K3Y** — Super Dive; **H11X2G** — Toast; **V34L6D** — Tight Fit; **Q83L6Q** — завершить тайм; **Y68G7D** — Touchy; **L48G1E** — Unforced Errors; **P13Q7V** — Wind Gust; **H89Q4Y** — Worker's Comp.

Ragnarok Online (Рагнарёк онлайн)



В свете официального старта игры в России нелишним будет напомнить основные консольные команды. Введите в строке основного чата следующие команды для достижения нужного эффекта.

/tip или **/подсказка** — совет дня; **/h** — показать основные клавиши управления и команды; **/w** или **/кто** — показать количество игроков на сервере; **/where** — показать имя текущей карты и координаты вашего местоположения на ней; **/nc** — автоматическая атака врагов; **/ns** — возможность применять лечащие скиллы на противников (например, на различную нежить) без нажатия клавиши Shift; **/ex** или **/отключенные** — показать список игроков, которым вы запретили отправлять себе личные сообщения; **/ex ник_пер-**

сонажа — запретить получение частных сообщений от указанного персонажа; **/ln ник_персонажа** — разрешить частные сообщения от указанного персонажа; **/inall** или **/отменить всех** — разрешить всем слать вам частные сообщения; **/exall** или **/отключить всех** — запретить всем слать вам частные сообщения; **/leave** или **/выход** — покинуть партию, в которой вы сейчас находитесь; **/expel ник_персонажа** или **/исключить ник_персонажа** — выгнать из партии указанного персонажа; **/savechat** или **/сохранить чат** — сохранить сообщения из чата в текстовый файл; **/camera On (Off)** — включить (отключить) фокусировку камеры на вашем персонаже; **/memo** или **/запомнить** — сохранить текущее местоположение как точку для телепортации (доступно только послушникам и их производным); **/fog** — включить или отключить эффект тумана; **/organize «имя партии»** или **/создать «имя партии»** — создать партию с указанным именем; **/guild «имя гильдии»** или **/гильдия «имя гильдии»** — создать гильдию с указанным именем (для этого необходимо наличие в инвентаре эмпериума); **/breakguild «имя гильдии»** или **/расспуск «имя гильдии»** — распустить созданную вами гильдию (предварительно необходимо исключить всех ее членов); **/effect** или **/эффект** — включить или отключить спецэффекты; **/miss** — отключить сообщения о вашем промахе по монстру или другому игроку; **/bgm** или **/музыка** — включить или отключить фоновую музыку; **/sound** или **/звук** — включить или отключить звуковые эффекты; **/skip** включить пропуск кадров; **/sit** или **/сидеть** — сесть на землю (аналогичного эффекта можно добиться, нажав клавишу **insert**); **/stand** или **/встать** — подняться с земли; **/pvpinfo** — информация о PVP; **/notalkmsg** — отключить показ сообщений общего чата; **/bingbing** и **/bangbang** — повернуться; **/doridori** — повернуть голову; **/q1** — возможность использовать правой кнопкой мыши скилл, сохраненный на клавише **F9**; **/q2** — возможность использовать вращением колесика мыши скиллы, сохраненные на клавишах **F7** и **F8**; **/q3** — включить или отключить два предыдущих режима; **/Смайл** — список возможных смайлов; **/notrade** — отключить возможность торговать с другими игроками; **/battlemode** — боевой режим (сохраненные на три панели скиллы будут вызываться клавишами от «Q» до «O» для второй панели, от «A» до «L» — для третьей панели, от «Z» до «>» — для первой панели; чтобы отправить сообщение в чат, необходимо предварительно нажать клавишу **Enter**); **/window** — включить и отключить прилипание окон интерфейса друг к другу при перемещении; **/skillfail** — включить или отключить сообщения о невозможности применения скилла.

The Settlers: Heritage of Kings (The Settlers: Наследие королей)

На экране карты введите следующие коды для игры на указанном уровне. Подтвердите ввод нажатием клавиши **Enter**.

ericisdead — карта The Great River;
drakeisahero — карта Battle of Theley;
yukiisnice — карта Trading Caravans;
aricanshoot — карта Race against Time;
heliasiswise — карта Money or Life;
kalaisevil — карта Flee or fight;
dariohasabird — карта Unknown Land;
kerberosisgone — карта Flooded Land.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть *easter eggs*, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Firefly Studios' Stronghold 2

Введите в профиле ник **Megalord**. Теперь приветствие будет произносить другой голос. Попробуйте также имя **Lord Vader** — вам скажут примерно следующее: «Оби-Ван — хороший учитель, но до настоящего джедая тебе еще далеко». Интересную шутку вы услышите, если введете в профиле **Flying Poo**. Не забудьте попробовать и имя **Fertile01** — голос при этом скажет «Приветствую Fertile01, или как там тебя...».

Psychonauts

В первый день не торопитесь идти на тренинг, а подойдите сначала к дырявому пню и нажмите клавишу «Использовать». Раз посмотрит на него и скажет, что у основания пня есть отверстие («There's a hole at the bottom of this stump»). Эта фраза есть еще во многих других квестах от Тима Шафера (Tim Schafer), например в *The Curse of Monkey Island*. Иными словами, у Тима это что-то вроде фирменного знака.

Star Wars: Battlefront



На экране выбора профиля создайте нового персонажа с именем **Jub Jub**. Теперь все игроки на поле боя будут очень низкого роста (потому что зовки маленькие). Выглядит это весьма забавно.

Star Wars: Republic Commando

Общеизвестно, что в далеком 1971 году Джордж Лукас (автор вселенной Star Wars) снял фильм THX-1138, поэтому теперь цифры 1138 встречаются почти во всех играх от LucasArts. Первое, что вы услышите в самом начале Republic Commando, будет фраза: «Welcome, little one. This is your first day. Your designation will be 01/138. We expect great things from you».

Если вы во время игры введете **Open 1138** и нажмете **Enter**, то попадете в комнату с двумя немаркированными клонокоммандос и кучей плакатов на стенах, которые изображают разные уровни из игры. Ударьте своим виброткинком по плакату с надписью «Geonosian Campaign» (возле него должна быть зеленая стрелочка) — и вы получите доступ к секретной миссии.

Half-Life: Source

Введите в консоли **map c3a2f** — вы попадете на уровень с генератором, в комнату, где на полу лежит мертвый ученый. Посмотрите на лужу крови, в которой он лежит, — там яв-



но различимо число 247. Марк Лэйдлоу, сценарист обеих частей Half-Life, является большим фанатом произведений Стивена Кинга и решил таким образом увековечить номер проклятого отеля из романа «Сияние».

Но это не все: задачка с трехэтажным телепортатором тоже решается комбинацией 2—4—7 (надо прыгнуть во второй портал на первом этаже, четвертый на втором этаже и седьмой на третьем).

ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковаристое место, быстрее обычного запустить самое крутое оружие и так далее.

Parkan 2

В папке **Parkan II\Music\track** лежит файл **sound_track02.wav**. Это главная музыкальная тема — композиция «Медленная звезда» от группы «Би-2». Можете скопировать ее и слушать отдельно от игры. Еще вариант — заменить этот файл чем-нибудь еще, к примеру имперским маршем из «Звездных войн». Только не забудьте переименовать его в **sound_track02.wav**.

Если вы не можете выполнить миссию с поиском Wanderer'a, зайдите в меню заданий и внимательно перечитайте расшифрованный с маяка текст. Вы увидите на радаре карту планеты той системы, где находится искомый корабль. Обратите внимание на цвет звезд — они соответствуют цвету сектора нужной вам системы (если звезды желтые, ищите потерянного в желтом секторе). Теперь найдите на радаре систему с таким же расположением звезд, как на маяке. Потерянный корабль будет дрейфовать в одном из астероидных полей этой системы. Теперь наберите побольше топлива с оружием и отправляйтесь на поиски!

Star Wars: Battlefront

На некоторых картах джедаев все-таки можно убить — подорвав их на гранате так, чтобы они свалились в пропасть. Если проехать по джедаю на скоростном байке, то его постигнет та же участь. И еще один способ: когда под рукой будет какой-нибудь летательный аппарат, приземлитесь этой заразе на голову. Так что не такие уж они и бессмертные, эти рыцари лазерного меча!

Grand Theft Auto: San Andreas

Один из самых простых способов заработать легкие деньги — зайти в стриптиз-клуб и встать на площадке перед танцующей девушкой. Люди будут кидать стриптизерше деньги, но их можно запросто прикарманить.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Обилие писем, оформленных не «по ГОСТу», наводит на мысль, что перед отправкой нам своих пасхалок и хинтов далеко не все читают блок «Как попасть на страницы нашей рубрики». В связи с этим убедительно просим — не забывайте просматривать этот блок время от времени, даже если вы его уже читали: дело в том, что туда периодически вносятся изменения. Кое о чем там, правда, не сказано.

Во-первых и в-главных: не надо бомбардировать нас письмами с вопросами, дошло ли ваше письмо и поставим ли мы вашу пасхалку в номер. На ящики kodex@igromania.ru и trick@igromania.ru ежемесячно приходит более тысячи писем, ответить всем мы просто физически не можем.

Во-вторых, не надо впадать в паранойю и архивировать файлы до дури. Открываешь такой архив — а там еще один архив. В этом архиве еще архив, а в нем еще архив и только потом идут, наконец, файлы. Так делать не надо — двойное (и более) сжатие все равно не даст никакого эффекта, а нам лишняя геморрой. Если у вас быстрый интернет, можете слать пасхалки в несжатом виде — так их проще проверять (только в этом случае не вкладывайте картинки в формате BMP — уж больно много они будут весить).

Ну и напоследок заочно ответим на вопрос всех тех, кто спрашивает, почему его пасхалки и хинты не попали в журнал, а пасхалки какого-то другого человека (точно такие же!) — попали. Одинаковых пасхалок действительно много (easter egg из GTA: San Andreas с надписью «Здесь нет никаких пасхалок» присылали, наверное, раз двести), поэтому в такой ситуации мы выбираем либо ту, которая свалилась на наш ящик раньше, либо ту, где лучше описание (подробнее и понятнее) или скриншоты (выше качество, более удачный ракурс и так далее).

Grand Theft Auto: San Andreas

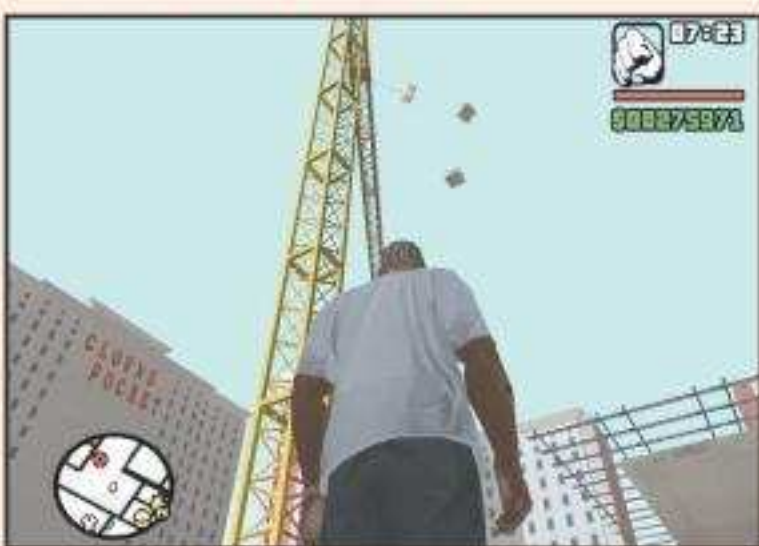
Шахиды



В игре есть возможность сделать из прохожих самых натуральных шахидов. Установите взрывчатку на любого из них. Бедолага сразу даст деру, и когда он окажется возле толпы людей и/или скопления машин, жмите на кнопку взрыва.

Андрей Малых

Невесомые ящики



В центре Лас-Вентураса находится большая строительная площадка с башенным краном. В отличие от своего портового «собрата», этот занимается подъемом ящиков, а не машин (при попытке зацепить автомобиль магнит лишь вяло откатывается в сторону). Если

поднять эти ящики на любую высоту и отцепить магнит, они так и будут прилежно висеть в воздухе.

Евгений Караваев

Игровая приставка



В особняке Madd Dogg'a есть игровая приставка. Ее геймпад очень похож на геймпад PlayStation 2, только вместо символов на его кнопках нарисованы буквы C, J, M и D (намек на CJ и Madd Dogg).

Денис Бурундуков

LA Convention Center



В Лос-Сантосе рядом с Verona Beach находится здание как две капли воды похожее на Los Angeles Convention Center, где ежегодно проходит выставка E3. Что неудивительно, ведь прототипом Лос-Сантоса послужил именно Лос-Анджелес.

Илья Федоточкин

Улица разноцветных флажков



Возле некоторых зданий на улицах Сан-Фиерро можно заметить разноцветные флажки. Это один из символов сексуальных меньшинств. Дизайн флага был предложен Гилбертом Бейкером из Сан-Франциско в 1978 году.

WilliamBloody

«Сварка и свадьба»

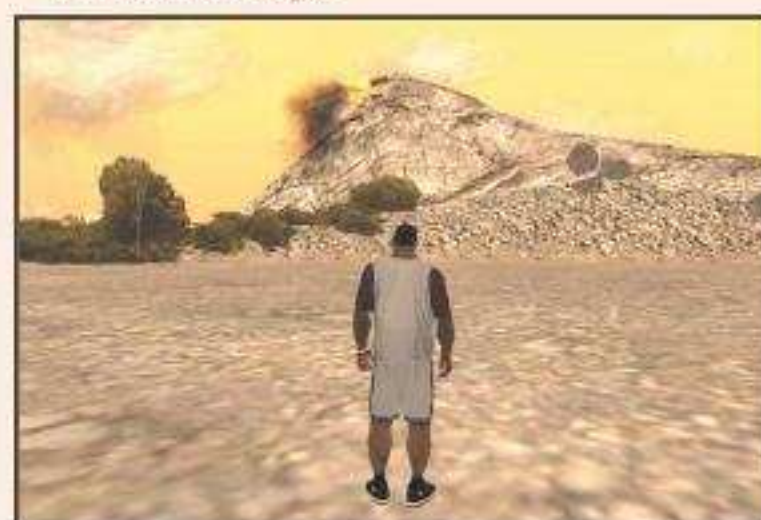
В Лас-Вентурасе возле тренажерного зала стоит заведение с вывеской «Welding and



«Wedding: Because They Sound Similar» («Сварка и свадьба: потому что звучит похоже»). Если заехать в гараж под вывеской с любой стороны и остановиться, двери закроются и на автомобиль будет установлена взрывчатка.

Артем Петренко

Роковая гора



Наши призы



Читатели, чьи пасхалки угодили на эти страницы, заслуженно получают в подарок диски с обласканной по соседству автогонкой «Адреналин-шоу». В России игру издает фирма «1С».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате **txt** (только давайте описание как можно точнее и понятнее), снимайте скриншот (в хорошем качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше (одинаковых ников довольно много). Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу info@igromania.ru.

В San Andreas периодически падают самолеты, но чаще всего это происходит на вершине горы Chiliad. В среднем за сутки там шлепается от 3 до 5 самолетов. Некоторые после столкновения с горой падают вниз, другие взрываются. Самое интересное, что отдельные пилоты при этом умудряются остаться в живых (подумаешь, скалу протаранил).

Виталий Щипанов

Инвалидная коляска



На северо-востоке Лос-Сантоса (возле маленького городка Palomino Creek) есть старый причал, на котором можно найти странного вида инвалидную коляску. По всей видимости, кто-то здесь покончил с собой.

Николай Катаев

Half-Life 2



В самом начале главы Black Mesa East, когда вы будете следовать за Джудит Моссман, обратите внимание на человека, идущего от вас. Введите в консоли **sv_cheats 1**, затем **noclip** и пролетайте сквозь забор, чтобы последовать за ним. В конце туннеля он начинает ходить взад-вперед, то и дело поднимаясь на несколько дюймов от земли. Присмотритесь к этому типу внимательно — он как две капли воды похож на известного американского иллюзиониста Дэвида Блейна.

Александр Кашин

Vampire: The Masquerade — Bloodlines



Заглянув в сторожку на голливудском кладбище, вы найдете там типа по имени Ромеро, работа которого, по его собственным словам, заключается в отстреливании зомби. Это намек на Джорджа Ромеро, режиссера фильмов «Ночь живых мертвецов», «Рассвет мертвецов», «День мертвецов» и «Земля мертвых».

Александр (shura85-12@mail.ru)

Космические рейнджеры 2: Доминаторы



Если после заражения комплексным иммуноцидом вы не отправитесь в медицинский центр, а облетите несколько планет, есть шанс заразиться еще и болезнью чекумаш. После этого при посещении любой системы вы будете наткнуться на «Звезду смерти» из «Звездных войн».

Станислав Грачев

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Grand Theft Auto: San Andreas

Не все знают, что в GTA: San Andreas деньги можно зарабатывать не только развозом клиентов на такси, тушением пожаров и т. д., но и... перевозкой грузов на поездах. Делается это очень просто: идете на ближайшую железнодорожную станцию, ждете первый попавшийся поезд, подходите к кабине, выковыриваете машиниста и садитесь на его место сами.

Артем Гречуха

Mafia: The City of Lost Heaven

В последней главе (The Death of Art) можно убить Сэма еще в самом начале уровня. Для этого нужно вернуться к той двери, через которую вы вошли в здание, взять гранату (если ее нет, то поищите у мертвого гангстера, лежащего у этой самой двери) и пойти в другую сторону. Вы увидите Сэма. Не высовывайтесь из-за угла раньше времени — проверьте, стоит ли Сэм к вам спиной. Если да — кидайте в него гранату. Он упадет, но не умрет. Когда Сэм встанет — стреляйте в предателя из «томпсона». Не удивляйтесь, если он вдруг исчезнет. По идее, Сэм сейчас должен быть там, где вы стоите. Оббегите зал по кругу — видите кровь? Значит, за углом Сэм. Когда он выскочит — стреляйте.

Виталий Полуэктов

Xenus. Точка кипения

В Xenus существует способ клонировать змей (если вам нужны охотничьи трофеи). Подойдите к рептилии, нажмите на клавишу быстрого сохранения (стоя перед змеей!), а потом на клавишу быстрой загрузки. После быстрой загрузки перед вами будут уже две змеи (если посмотреть по сторонам). Таким образом клонировать их можно до бесконечности.

Илья Матыцын и Евгений Попов

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» есть несколько читерских программ. Это **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Архив всех разделов KODEX ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу». Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

На диске этого номера вас ждут сохранения для таких игр, как 7 Sins, Alien

Abduction, Alawar Alien Outbreak 2, Ball 7 Deluxe, Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!, BloodRayne 2, Charlie and the Chocolate Factory, CoCommando, Deep Sea Tycoon 2, Dungeon Siege 2, Laser Dolphin, Powerdrome, Sunny Ball, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory и Water Bugs.

Трейнеры



На компактах и DVD в разделе «КОДЕКС» вы найдете трейнеры для следующих игр: 7 Sins, Aurora Watching: Gorky Zero, Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!, Call of Duty: United Offensive, Dungeon Siege 2, Halo, Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary (Space Hack), Metalheart: Восстание репликантов, Powerdrome, Sacred Underworld, Sudeki, SWAT 4, The Settlers: Heritage of Kings — The Nebula Realm, «Xenus. Точка кипения», YetiSports Arctic Adventure и «Чистильщик».

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

Мобильные новости

Opera на мобильных



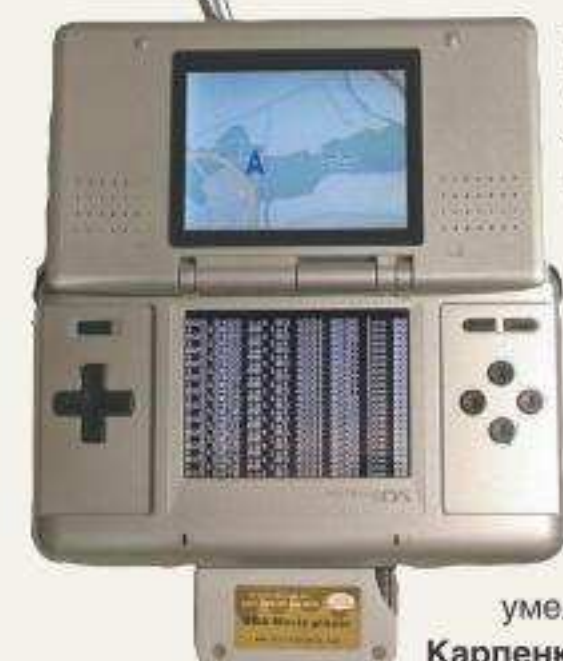
Opera Software портировала свой web-браузер на телефоны с поддержкой Java. Напомним, что ранее Opera Mobile Browser обошел чуть ли не все мобильные платформы: Symbian, Pocket PC и Palm. Версия для J2ME называется Opera Mini, а главное ее отличие от других продуктов компании заключается в том, что обработка каждой страницы производится удаленным сервером и только потом пересылается на телефон. Это позволяет сэкономить трафик и делает Opera Mini самым быстрым браузером для мобильных. Впрочем, конкуренты не дремлют: Mozilla уже пообещала в скором времени выпустить свою версию мобильного браузера, правда, пока только для КПК под Windows CE.

Эксперименты с PSP и NDS



В этом месяце отличились обе основных портативных консоли: PlayStation Portable и Nintendo DS. Точнее, отличились не сами хендхелды, а программисты, пишущие для них «левый» софт.

На PSP удалось запустить — что бы вы думали? — Windows 95! Сделано это было посредством компьютерного эмулятора bochs, который портировали на PSP. По словам автора, ему удалось воспользоваться «Проводником», поиграть в пасьянс и «Сапера». Работает система не очень быстро, грузится так и вообще минут по десять, но работает — и это факт.



NDS тоже не отстает: группа умельцев под руководством Алексея Карпенко превратила консоль в натуральный GPS-приемник. Для этого к ней через последовательный порт подключили GPS-модуль (который также сделал Алексей) и прикрутили показываемые координаты к картам Google Maps. Сейчас карты загружаются только на Memory Stick, но в будущем обещана поддержка Wi-Fi и даже функция масштабирования.

N-GageQD меняет цвет



Nokia решила обновить линейку своих игровых смартфонов моделью N-GageQD с серебряной раскраской. В продажу аппарат поступит осенью и от обычной N-GageQD не будет отличаться ничем, кроме новой внешности. При этом цену, скорее всего, установят немного выше, чем на модель серого цвета. Ход, честно говоря, не совсем понятный: эти хендхелды и так пылятся на прилавках магазинов, а теперь к ним добавятся еще и «серебряные» смартфоны с той же самой начинкой.

WAP.IGROMANIA.RU

На нашем wap-сайте вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое! Велкам!

Мобильные игры

Berlin Chaos

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Triacom Entertainment

★ Платформа: J2ME ★ Похожесть: Не наблюдается ★ Размер: 57-112 Кбайт

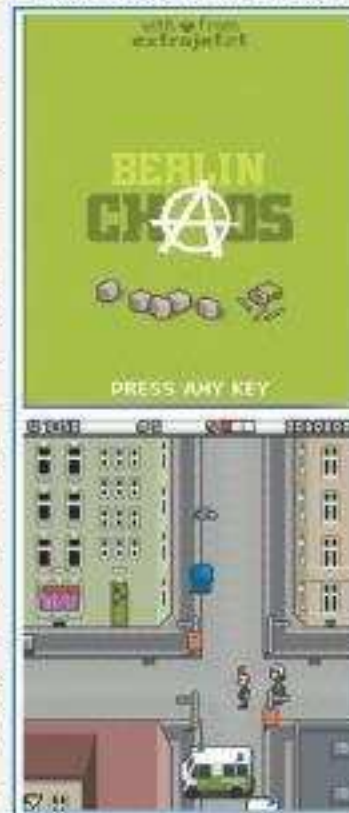
★ Официальный сайт: www.playmobile.ru/games/arcade/berlin_chaos

«Веди себя прилично, мой мальчик», — устал сказал полицейский стоявшему перед ним пацаненку с «ирокезом» на голове. «Конечно-конечно, офицер, можете быть спокойны», — ответил тот и, не теряя ни секунды, побежал в сторону города. Времени у него было всего пять минут.

Пять минут на то, чтобы раздолбать как можно больше таксофонов и светофоров, разбить вдребезги витрины дорогих магазинов, перевернуть гору мусорных ящиков и взорвать десяток-другой автомобилей. За каждый уничтоженный предмет дают немного очков, а цель всей игры — заработать их как можно больше. Само собой, за вами гонятся все полиция города, спрятаться от которых можно в подъездах домов. Некоторые из них — проходные, к тому же там бывают призы, прибавляющие несколько секунд к счетчику времени. Набранные очки можно загрузить в онлайн-таблицу рекордов. Жаль, что город всего один и, когда облазишь его вдоль и поперек (на что уйдет примерно час-два времени), играть становится банально скучно.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: LG 7050. Motorola C650, E1000, E398, V300, V525, V600. Nokia 3650, 3660, 6230, 6600, 7600, 7610, 7650, N-Gage. Panasonic X400, X60. Sagem MYV55, MYV75, MYX7. Samsung D410, E100, E310, E710, E800, E810, P400, X100, X600, Z105. Sharp GX10, GX20, TM100. Siemens C65, CX65, CX65V, M65, S65, SL65. Sony Ericsson F500, K700i.



New York Nights: Success in the City

Жанр: Ролевая игра ★ Разработчик: Gameloft ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: My Mobile Pocket People ★ Размер: 191 Кбайт ★ Официальный сайт:

www.playmobile.ru/games/gameloft_games/new_york_nights_-_success_in_the_city

Необычное сочетание симулятора жизни в большом городе и ролевой игры. Прежде всего вам нужно создать персонажа: выбрать пол, причёску, одежду, а также распределить доступные очки по характеристикам. Их четыре: красота, здоровье, юмор и культура.

Закончив с персонализацией себя любимого, отправляемся покорять Нью-Йорк. Здесь игра еще больше начинает походить на RPG. Вы общаетесь с людьми, получаете от них квесты, прокачиваете характеристики своего алтера эго, зарабатываете деньги. Основная цель всей жизни (стать великой актрисой, например) выбирается практически в самом начале, что, опять же, очень напоминает ролевые игры с их фракциями и гильдиями.

От симуляторов жизни «Нью-Йорку» достались устройство личной жизни героя или героини, а также система общения с другими людьми. Для разговоров предусмотрены несколько шаблонных тем. Угадали, что нравится собеседнику, — и вот вы уже друзья навек. Не угадали — шкала «дружелюбности» устремляется в направлении нуля. Некоторые персонажи наотрез отказываются разговаривать, если ваш герой, скажем, недостаточно красив или умен. Повышение и понижение характеристик зависит от конкретных действий. Сходили в сауну — получите несколько очков к красоте, поиграли в видеоигры — обзавелись чувством юмора и потеряли немного в здоровье (ну и так далее). Практически на все нужны деньги, зарабатывать их приходится (кто бы мог подумать?) на работе. Сама работа обставлена в виде забавных мини-игр.

Графика New York Nights очень неплоха для мобильных: приятные детализированные локации, крупные модели персонажей, хорошая анимация. А самое главное — играть очень интересно, причем



одним прохождением дело не ограничится, ведь главных целей несколько, а дополнительных — вообще не перечислять.

Рейтинг: ■ ■ ■ ■ ■ 5/5

Доступно для: Alcatel 556, 556T, 565, 756. BenQ S660C, S680C. LG C2200, C3320, F2300, F2400. Motorola C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E398, E550, E790, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975. Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX4, MYX52, MYX7, MYC5-2, MYC5-2T, MYX-4T, MYX5-2T, MYX4. Samsung D500, D600, E310, E320, E330, E630, E700, E800, E810, E820, E880, X460, Z130, Z300, Z500. Sharp GX10, GX20, GX25. Siemens C60, C65, C65V, CT65, CV65, CX65, CX75, CXT65, CXV65, M55, M65, MC60, MT65, S55, S65, S65V, SK65, SL55, SL65. Sony Ericsson F500i, J300, K300, K500, K500c, K508i, K750, S700i, T610, T616, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800.



S.T.A.B.

Жанр: Action ★ **Разработчик:** New Edge ★ **Платформа:** J2ME
★ **Похожесть:** Plasma Inferno, Top Gun ★ **Размер:** 58-200 Кбайт
★ **Официальный сайт:** www.playmobile.ru/games/shooter/stab

Давненько к нам в рубрику не заглядывали хорошие скролл-шутеры. А отличных так и вообще сто зим не видно. И вот наконец свершилось. Любители думать спинным мозгом, все внимание сюда — S.T.A.B. создана специально для вас.

Игра начинается с вторжения армии Соединенных Штат... то есть вероятного противника на территорию нашей страны. Поначалу инцидент посчитали случайностью, но не тут-то было: вероятный противник быстро превратился в противника реального. Чтобы остановить его, придется взять в свои руки управление боевым джипом, оснащенным по последнему слову техники: и пушка крупнокалиберная есть, и силовое поле (защищает экипаж от снарядов) предусмотрено. Атакуют вас в основном с воздуха, хотя изредка в гости заезжают и танки. Есть боссы, правда, не слишком злобные, а от их массовых атак отлично спасает силовое поле.

Техническое исполнение — на ять. Во-первых, радует высокая детализация техники и красивейшие бэкграунды. А во-вторых — наличие полноценного (и очень даже приличного) саундтрека, что встречается крайне редко.

Рейтинг: ■ ■ ■ ■ ■ 5/5

Доступно для: Motorola C380, C650, V3, V300, V400, V500, V535, V555, V600, V620, V635, V650, V690. Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 6020, 6021, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 7200, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. Samsung C100, C100G, C110, E300, E310, E700, E710, E800, X450, X460. Siemens C65, CV65, CX65, CX65V, M65, S65, SX1. Sony Ericsson J300, K300, K500, K500c, K600, K700c, K700i, K750, T610, T616, T618, T628, T630, Z600.



Бумер

Жанр: Action ★ **Разработчик:** QPlaze/RME ★ **Платформа:** J2ME
★ **Похожесть:** Бой с тенью ★ **Размер:** 61-202 Кбайт
★ **Официальный сайт:** www.playmobile.ru/games/aaa_films/boomer_game

Компания QPlaze продолжает делать игры по нашумевшим российским блокбастерам. На этот раз игроизации подвергся «чиста-конкретный» фильм «Бумер». В главных ролях, соответственно, четверо «настоящих пацанов»: Костян (Кот), Димон (Ошпаренный), Леха (Кила) и Петя (Рама).

Игра состоит из шестнадцати заданий, которые условно можно разделить на три типа. Первый — гоночные миссии, самые интересные из всех. Тут есть и лихие погони, и сопровождение фур с грузом, и даже перестрелки. Второй — разборки с конкурентами. Выходят в чисто поле «гарны хлопцы» (по четыре от каждой стороны) и начинают мутузить друг друга руками почем зря. Склеил ласты один из участников потасовки — его заменяет следующий персонаж из команды, и так до победного конца. И, наконец, третий тип — логические задачки. Здесь для мирного завершения миссии нужно правильно выбрать героя, который будет вести диалог.



К сожалению, игре чертовски не хватает динамики, особенно во время драк. Персонажи двигаются очень медленно, маневрировать бесполезно (только больше ударов пропустишь), так что остается лишь, подавляя зевоту, долбить по одной кнопке. Плюс игра довольно легкая и элементарно проходится за полчаса.

Рейтинг: ■ ■ ■ ■ ■ 3/5

Доступно для: LG C1100, F2100, G5400, G5500, G7000A, G7050, G7100. Motorola C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V303, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V555, V600, V620, V635, V690, V80. Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. Samsung C100, C100G, C110, C200, D410, D500, E300, E600, E710, E715, E720, E810, E820, E850, E880, P400, P700, S300, X100, X120, X450, X480, X600, X610, X640. Sharp GX10, GX20, GX25, GX32. Siemens A65, C60, C65, CV65, CX65, CX75, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1. Sony Ericsson F500i, K500, K500c, K500i, K508i, K700i, K750, T610, T616, T618, T628, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z608, Z800.



Ночной Дозор:
Светлая сторона/Темная сторона

Жанр: Action ★ **Разработчик:** Nival Interactive ★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Бой с тенью ★ **Размер:** 54-216 Кбайт

Две игры из той же категории, что и «Бой с тенью», о котором мы рассказывали в прошлом номере. Со все тем же недостатком — очень неудобным управлением. За Светлых играть гораздо сложнее, чем за Темных, по одной просто причине: при ударе безымянный главгерой первой игры делает один шаг вперед. В результате драться практически невозможно — несколько взмахов мечом, и вот мы уже прошли сквозь противника. Тот не заставляет просить себя дважды и начинает с упоением молотить вас сзади. Вы же при этом сделать ничего не можете.

Персонаж Темных такого недостатка лишен, поэтому за него играть уже интереснее. Да и магия у подопечных Завуллона сильнее. Чем вызвана такая дискриминация Светлых, решительно непонятно. Может, в «Нивале» есть агенты Дневного Дозора?

Рейтинг: ■ ■ ■ ■ ■ 3/5

Доступно для: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V3, V300, V500, V535, V600, V80. Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6670, 7210, 7610, N-Gage. Samsung C100, C110, X600. Siemens C65, CX65, CX70, M65, S65. Sony Ericsson K500, K500i, K700i, K750.



КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена	Код заказа
Berlin Chaos	979592900247	3	2333
New York Nights	974362900247	5	2555
S.T.A.B.	979598700247	3	2333
Бумер	978572400247	3	2333
Ночной Дозор: Светлая сторона	979977600247	5	2555
Ночной Дозор: Темная сторона	979977500247	5	2555

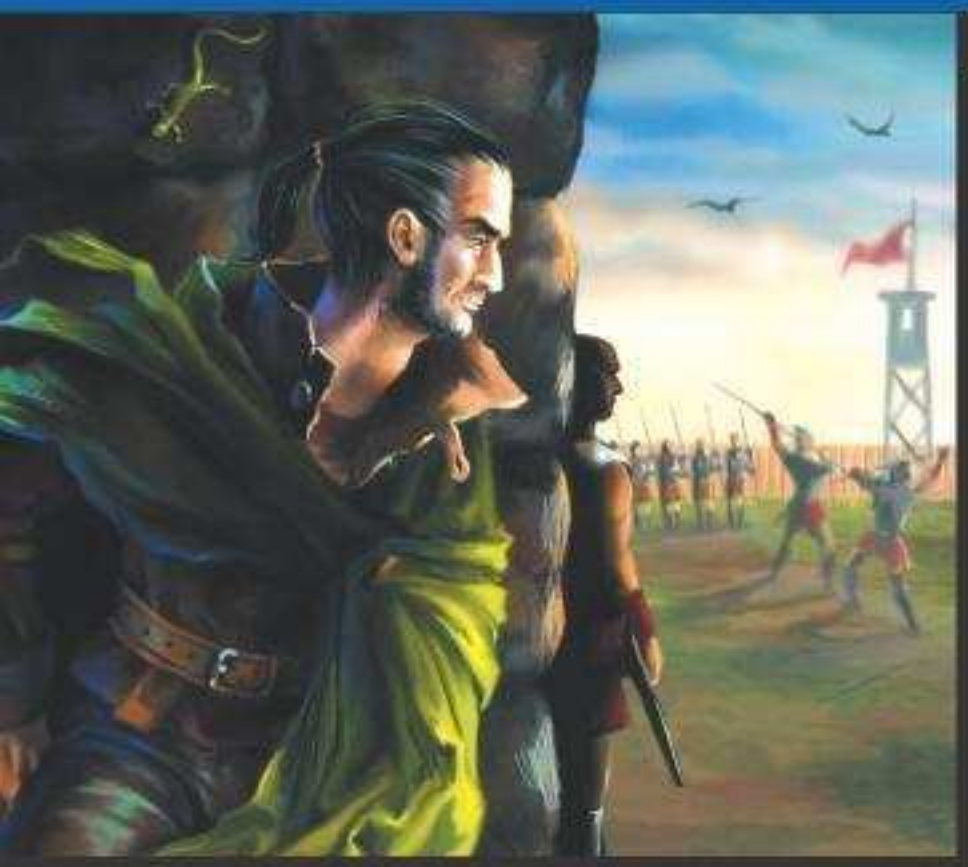
Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер, указанный в таблице (графа «Код заказа»). Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого обращения к ней. Вам нужно будет пройти по ней и закачать игру через WAP-соединение. Оплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер.

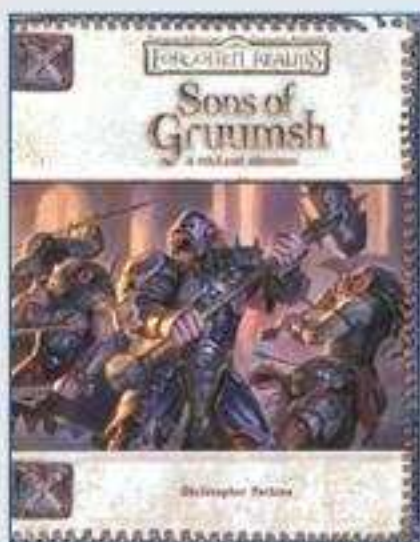
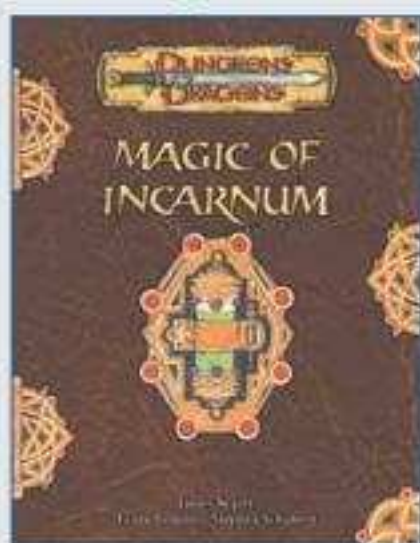
Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons



Для того чтобы разнообразить правила применения стандартной магии в **Dungeons & Dragons**, разработчики этой ролевой игры решили придумать изюминку, которую DM и игроки могли бы ввести в свою кампанию. Новая 224-страничная книга **Magic of Incarnum**, конечно же, никаких старых правил по волшебству в D&D не отменяет, но вводит новые опции. Главная из них — понятие «инкарнум». Это магическая субстанция, изготавливаемая при плавлении душ. Тело, в котором находится душа, необязательно должно быть живым — инкарнум можно извлекать даже из мертвых и нерожденных душ.

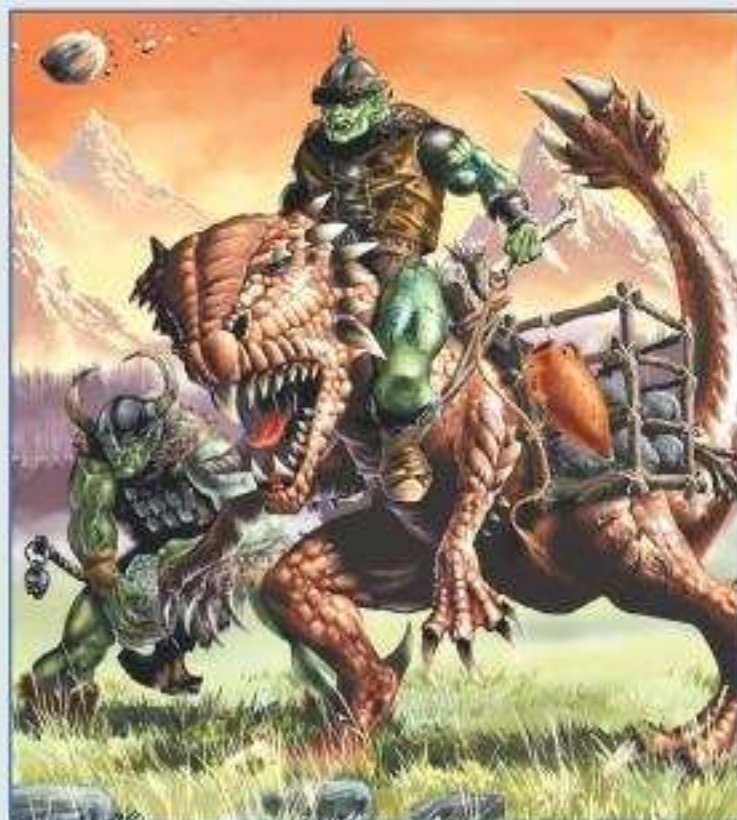
Практическое применение инкарнума — изготовление волшебных вещей. Но не только — опытные специалисты по переработке этого замечательного вещества умеют вводить субстанцию в организм, после чего пациент приобретает доселе невиданные свойства и способности. В данном случае инкарнум служит действенной заменой заклинаниям или зельям.

Подобно другим D&D-руководствам, в **Magic of Incarnum** представлены новые навыки, классы, престиж-классы, а также советы по внедрению инкарнума в индивидуальную игровую вселенную. Стоит ли подобное наполнение книги 35 долларов — решать самим игрокам.

Линейка руководств по «Забывшим коро-

левствам» увеличилась на одно дополнение — **Sons of Gruumsh**. Если знать, что Груумш — главное божество, которому в мирах D&D поклоняются несмышленные орки, то нетрудно догадаться, чему посвящен новый томик с логотипом **Forgotten Realms**. В его основе — материалы для большой игровой кампании, где орочьи племена Тара конфликтуют с городами, расположенными на побережье Лунного моря (которое на самом деле — озеро). По сути, это одно приключение для персонажей четвертого уровня опыта, хоть на обложке разработчики и не упомянули слово «adventure». Формат книги также стандартный для приключенческого модуля — 32 страницы, бумажная обложка; 14 долларов — это, конечно, не так много, но им, да не прогневаются Груумш, можно найти применение получше.

Кольцо власти



«Кольцо власти», игровая настольно-стратегическая система от отечественной компании «Звезда», не стоит на месте. Игроки получают в свое распоряжение новые армии, новых полководцев и новых монстров. Это означает, что сражения в мире **Ring of Rule** становятся все более масштабными и разнообразными. Последней новинкой в линейке миниатюр «Кольца власти» стала боевая рептилия в армии зеленокожих, которую официально рекомендовано называть «орочьим осадным ящером». Этот многометровый гигант, вылупившийся из яйца, не обладает высоким IQ, а потому нуждается в толковом «водителе». Можно догадаться, в какой ужас приходят главные оппоненты орков — имперцы и эльфы — при виде этого чешуйчатого чудовища. Разве что армию нежити оркам напугать не удастся, но в их варварском арсенале есть и другие эффективные средства.

Небожители

Дебютировавшая в этом году российская коллекционная карточная игра продолжает успешно развиваться даже в условиях жесткой конкуренции. Уже выпущен второй тираж стартового сета «Альфа», в котором ка-



чество карт было улучшено (это притом, что и в исходном тираже качество полиграфии и материалов было на высоком уровне).

За лето состоялось несколько рейтинговых турниров по «Небожителям», и эта традиция продолжится и в осеннем сезоне. Ну а зимой, вполне вероятно, увидит свет новый сет ККИ, который, по логике, должен будет называться «Бета». Разработка уже идет полным ходом: готовы игровые тексты порядка 150 новых карт. Приятно, что с новым сетом создатели игры намерены обнародовать легенды «Небожителей» — информацию о мире, где разворачивается действие этой ККИ.

Magic: The Gathering

На мировых просторах продолжают грототать магические заклинания, а на горизонтах дымится испепеленные противники. Это не Третья мировая и не инопланетное



вторжение — это всего лишь **Национальные чемпионаты**. Америка, Норвегия, Канада и многие другие страны уже завершили свои состязания, но некоторым еще предстоит освоить новый **Stan-**



dard Constructed и довести до ума Kamigawa Limited. Хотя к моменту выхода журнала для нас это уже будет история.

Последние всхлипы, местами переходящие в рев, издает Kamigawa Block Constructed. Скоро этот формат будет никому неинтересен, но пока Grand Prix, прошедшие в Salt Lake City и Taipei, еще привлекают внимание публики. Также небезынтересны Pro Tour Qualifiers, проходящие в этом же формате.

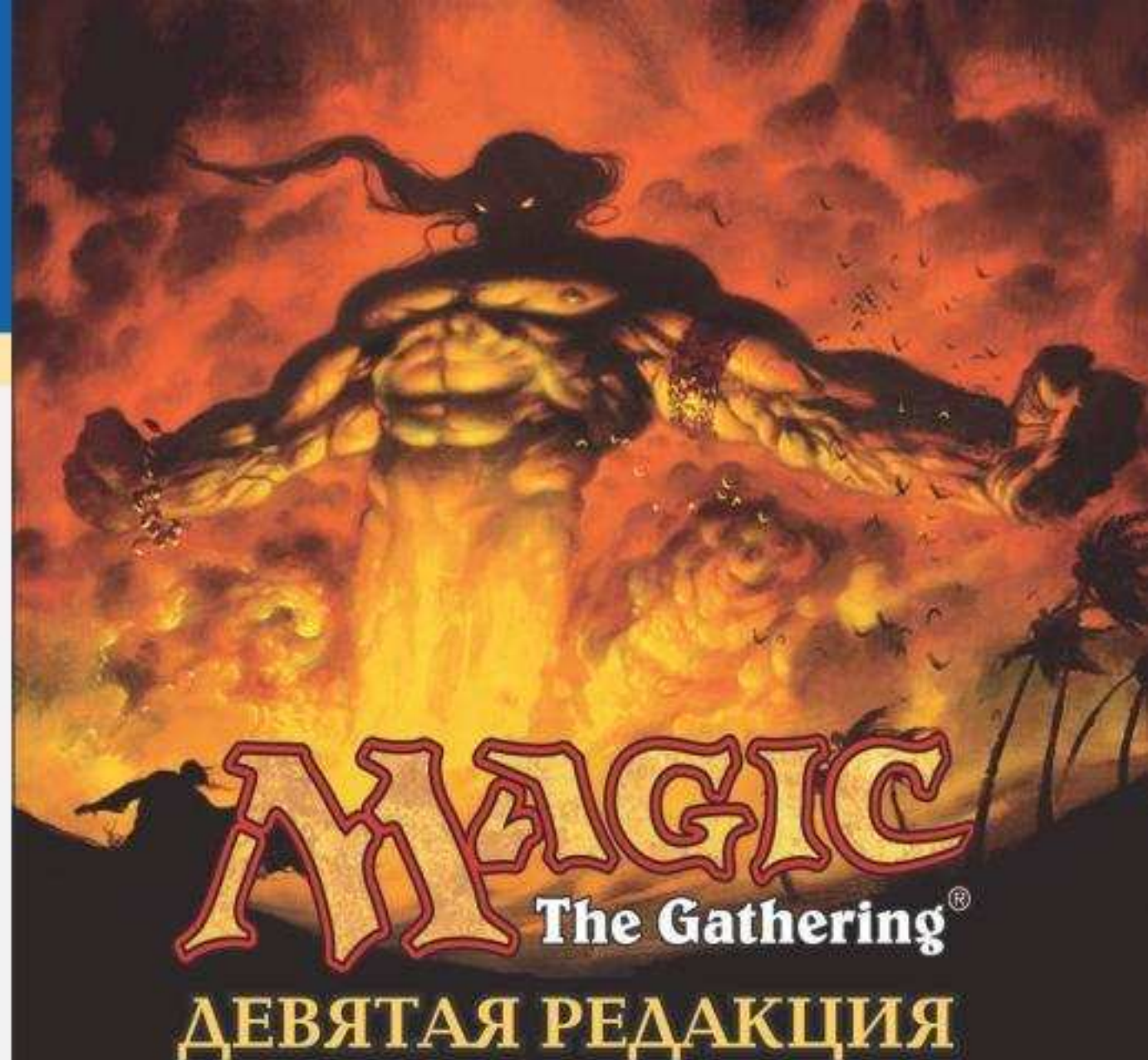
Чтобы маги не слишком скучали на GenCon, для них был проведен турнир не слишком популярного у нас формата Legacy. Победителю Михаэлю Райли достались аж сорок dual lands! Но не это было самым главным событием. Зви Мовшовиц играл в этот день свой последний санкционированный турнир, и играл его весьма достойно, вылетев лишь в полуфинале. Теперь один из лучших колодостроителей, знаменитый писатель и опытный маг будет работать на благо Magic: The Gathering. Иными словами, Зви Мовшовиц поступает на работу в компанию Wizards of the Coast! Теперь можно не сомневаться — плохих карт больше не выпустят.

На родных просторах сменился официальный российский дистрибьютор продукции Wizards of the Coast. Теперь вместо «Саргоны» Magic: The Gathering на территории России, Украины и Белоруссии занимается компания «Мир фэнтези» (производитель ККИ «Берсерк»). Воочию узреть новых распространителей самой популярной коллекционной карточной игры в мире можно будет на стартовых турнирах по запуску русской 9-й Базовой Редакции, которые состоятся 24-25 сентября в Малом Манеже (Москва).

Турнирная «Магия» тоже не стоит у нас на месте. Помимо Национальных чемпионатов состоялся второй турнир из серии Dragon Pro. Турнир проходил в формате Kamigawa Sealed, а завершал его Booster Draft в топ-8. Собралось всего чуть более 50 игроков, турнир прошел в теплой и дружеской обстановке. Победителем стал Владимир Ветров, в финале обыгравший Алексея Ракогона. Надеемся, что на следующий подобный турнир явка будет значительно выше.

Magic Online по-прежнему держится на плаву и радует своих пользователей интересными событиями. Завершившееся бета-тестирование 9-й редакции показало, что еще есть над чем работать. На очереди тестирование Ravnica: City of Guilds, которую на русском языке мы увидим не раньше декабря. В остальном же все идет своим чередом.

Более подробные новости, колоды победителей и статью о 9-й Базовой Редакции вы сможете найти на нашем диске.



ИГРА, ПОКОРИВШАЯ
БОЛЕЕ 60 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК
В 70 СТРАНАХ МИРА
МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА!



Ролевая карточная игра
Magic: The Gathering
В СЕНТЯБРЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

Каждая игральная карта -
это настоящее произведение искусства,
пополните свою коллекцию
русскоязычными шедеврами!

Встречайте 9-ую редакцию
легендарной Игры!



WWW.MAGICTHEGATHERING.COM



Берсерк: Воля Храма

■ Жанр: коллекционная карточная игра ■ Производитель: Мир Фэнтези ■ Сайт издателя: www.berserk.ru
■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 30 минут ■ Язык игры: русский



Так получилось, что в мире коллекционных карточных игр большинство крупных событий приходится на осень. И дело тут даже не в начале пресловутого учебного года. Просто игроки возвращаются после отпусков, из-за границ и с дач и жаждут чего-нибудь новенького и прекрасного. Потому-то коллекционно-карточные разработчики и трудятся все лето, не щадя живота своего, чтобы это новое и прекрасное подоспело в срок.

Массовое обнажение деревьев и тотальные миграции пернатых на юг еще не начались, когда 3 сентября в Москве при большом стечении народа (только зарегистрированных участников больше сотни!) прошел релиз очередного сета «Берсерк».

«Воля Храма» стала пятым по счету

расширением игры и третьим большим выпуском, который отличается от малых величин и самостоятельностью. Если количество карт в допсетах «Берсерка», выходящих весной, не превышает нескольких десятков, да и полноценной колоды из этих наборов не составишь, то в «Волю Храма» вошло 107 новых карточек, доступных не только в 7-карточных бустерах, но и в двух готовых колодах. Последние основаны на классических сочетаниях лесов и гор, с одной стороны, и болот и степей — с другой.

Год назад, с выходом третьего сета «Берсерка», началось Нашествие Тьмы. Во главе врагов-всего-светлого-и-доброегo встал темный герой Разр. Около года он наводил ужас на весь незатемненный Лаар, но в конце концов полчища Разра были разбиты, а сам полководец нежити пал от руки генерала степной империи Туллен. Немалую роль в объединении свободных сил сыграл Храм Вольных, чьи служители положили конец давней вражде людей и гномов. И теперь по Воле Храма соединенные войска отправля-

ются на темную сторону Лаара, чтобы уничтожить врага в его логове.

Одним из минусов «Берсерка» было слабое взаимодействие между отдельными картами. До недавнего времени комбинации складывались либо на уровне стихий (например, «Леса Кронга» помогали всем лесным существам), либо на уровне отдельных карт («Кракен», который умел разбрасываться своими «Щупальцами»). Теперь создатели наконец-то нашли золотую середину: внутри



стихий появились так называемые классы. Карты одного класса не только хороши сами по себе, но и получают неплохие преимущества при совместной работе. Например, четыре степных воина, помимо прочего, обладают ключевым словом «аккениец». Один из них, «Полководец», усиливает других аккенийцев, будучи с ними в строю. Кроме того, существует местность Аккения, за поворот себя позволяющая открыть любого аккенийца. Аналогичным образом работает Ковен — маги темного города Соултрад, нейтральные Инквизиторы, Стражи леса, горные гномы, болотные речные девы. Все они получили поддерживающие их карты.

Глобальных изменений в игровой механике не произошло. Каждая из пяти стихий продолжает свою «фирменную» линию. Новые маги в степях, ориентированные на отравление карты в болотах, излечение и регенерация у лесных существ... Появились новые колодообразующие местности и артефакты.

Пожалуй, единственное, на что остается жаловаться игрокам, — карт в «Воле Храма» не двести и не триста. Впрочем, в будущем можно ждать больших сетов потолще. А малых, по некоторым данным, в ближайший год выйдет не один, а целых два.

Петр Тюленев

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Mage Knight.** Новейшие правила популярной тактической игры с коллекционными миниатюрами.
2. **Dungeons & Dragons.** Свежий FAQ.
3. **AD&D.** Дополнение Castle Guide — полный текст с иллюстрациями.
4. **Mage The Awakening.** Стартовое приключение для обновленного ролевого хита от White Wolf Games.
5. **Acquire.** Правила классической стратегии.
6. **«Небожители».** Спойлер игры и демонстрационный ролик.
7. **«Берсерк».** Демонстрация игры, онлайн-версия, правила, спойлер.
8. **Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



Геймплей	★★★★★★★ (8)
Игровой мир	★★★★★★★ (7)
Художественный дизайн	★★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★★ (8)
Оригинальность	★★★★★★★ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★ 8

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**

Здравствуйте, ненаглядные читатели. Так и хочется сказать, что лето пролетело, но держу в голове, что для вас, читающих этот номер, оно пролетело уже почти месяц назад. Мы же с Алексеем, только-только изучившие ваши нетленные творения на почтовом ящике «Игромании», совсем еще недавно вернулись из отпуска с далекого Кольского полуострова, где самым отличным образом сплывались на катамаранах по бурной реке Тунтсайоки. В условиях весьма крайнего севера нами был получен небывалый заряд бодрости и оптимизма, достаточный для кропотливой работы на протяжении как минимум всей осени и зимы.

Алексей, который за время похода умудрился дважды пропороть свою лодку для сплава по бурноводию о камни самых сложных порогов реки, погнуть крепчайшее дюралюминиевое весло и едва не пробить себе голову в карликовом водопаде (спас шлем), сейчас уверенно трудится на ниве «Игростроя». Поэтому первый этап разбора писем полностью лег на мои закаленные в походных условиях плечи (видите, меня даже на первое место в обращении к вам поставили).

Отвечали на ваши послания мы тоже последовательно: сначала на выбранные письма ответила я, затем, когда Алексей освободился, я оперативно ввела его в курс дела, и он написал свои монументальные комментарии. В итоге получилось весьма забавно, но не совсем стандартно.

Засим длинное вступление заканчиваю и передаю слово товарищу Старпому.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Однозначно приветствую всех умело и неумело отдохнувших этим летом, уже начавших и еще только собирающихся начать учебу и работу. Всем прочим — не отдохнувшим, не учащимся и не работающим, а бесцельно просиживающим до дыр штаны за компьютерными играми — салют, но уже значительно менее однозначный.

Как уже верно подметила Светлана, ударная доза отдыха за Полярным кругом пошла нашему «почтовому» коллективу на пользу. В буквальном смысле источаем энергию в окружающее пространство и готовы дать изрядную фору любому розовому кролику с «Дюраселом» в филейной части.



Не откладывая на потом, сразу отвечу на волнующий большинство из вас вопрос: как поживает конкурс «Жанровый винегрет». Отлично поживает. Прием работ, как и планировалось, закончился 1 сентября. Тысячезначных опусов пришло просто феноменальное количество — то есть мы ожидали, что их будет немало, но что вы проявите такую активность, не предполагали.

Уже сформирована комиссия по первичной сортировке писем, дабы отсеять заведомо провальные работы и отобрать в районе сотни ярких, сочных претендентов на главный приз. Как только этот этап будет закончен, за дело возьмется профессиональное жюри, которое и выберет трех победителей. При этом в жюри будут входить (а когда вы читаете эти строки — уже входят) люди, участвующие в создании нескольких крупных игровых проектов. Сделано это с одной целью — помочь нам максимально точно определить потенциальную играбельность ваших проектов.

Но о конкурсе пока все — надеемся, что уже через номер победители будут явлены миру, а их работы увековечены на страницах журнала. Светлана выполнила воистину титанический труд, отделяя зерна писем с вопросами от плевел конкурсных работ, поэтому оперативно приступаем к разбору пришедших от вас посланий, пока не прокисли.

ПИСЬМО НОМЕРА**ПСИХОЛОГИЯ ИГРЫ**

Здравствуйте, уважаемая Светлана и Алексей Макаренков! Я хотел бы затронуть такой вот психологический аспект. На страницах «Игромании» я видел письмо вашего читателя, который писал, что дорого бы дал за то, чтобы заново пережить время, проведенное за любимой игрой X (на ваш выбор). И что чувство это неповторимо, увы.

Я тоже ловил себя на той же мысли. А вы? Наверное, это чисто психологический вопрос, и это не обратимо. Как нереально создать, к примеру, игру Y, которая подарит вам те же ощущения, что и игра X. Нельзя войти в одну и ту же реку дважды. Это ностальгия...

Я не психолог, но думаю, что человек полжизни проводит в погоне за лучшими впечатлениями, чувствами и эмоциями, а

вторую половину пытается пережить или повторить те лучшие мгновения своей жизни. И вообще, как выясняется, психология так или иначе занимает большое место в игровой индустрии (и не только) как в продукте массового потребления. Или я не прав?

Немного о ведущих почты... Вы очень хорошо дополняете друг друга, как две стороны одной медали. Так держать! Особую благодарность заслуживает Светлана. Ее рассудительность и какая-то теплота (доброта) очень согревает и уравнивает старпома Макаренкова. Он как Чапаев: «Мне бы шашку да коня — да на линию огня!». Что само по себе не есть плохо — такие вояки тоже иногда нужны. И потом — кто защитит Светлану от не в меру разбушевавшихся игроманов (не люблю слово геймеры)? Так что все у вас путем и так держать.

Спасибо за конкурс. Идея очень интересная и креативная. А кто будет оценивать — только вы вдвоем? Если так, то я не против. Просто интересно, кто в жюри? Держите в курсе, как много откликнется читателей на этот необычный конкурс и прочие подробности. Просто любопытно. Какова вероятность реализации лучших идей?

Спасибо вам за вашу работу и то, что вы есть.

С уважением, Александр из Тольятти (alexandr-m@avtograd.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Спасибо за лестный отзыв о нашей работе. Что касается конкурса, то в самом начале рубрики мы уже поделились некоторыми секретами: проверять конкурсные работы будем далеко не одни, для этого даже приглашены профессиональные разработчики компьютерных игр. Что касается количества писем, то Алексей уже упомянул, что их очень много. От себя же добавлю, что работ пришла далеко не одна тысяча: теперь мы точно знаем, что подобные конкурсы вам интересны, и в скором будущем придумаем еще что-либо не менее интересное. Собственно, выдам маленькую тайну: Алексей уже приступил к разработкам нового конкурса, но пока держит ото всех в тайне, что он там такого замыслил.

Теперь что касается переживаний от игры. Да, есть такой эффект, наиболее характерен для тех, кто уже давно играет в игры. Им кажется (именно кажется!), что когда-то давно, когда они проходили какой-нибудь DOOM 2 или первый Quake, они испытывали какие-то крайне острые эмоции, а то, что удастся испытать от современных игр, якобы уже совсем не то. На самом же деле эмоции ничуть не слабее, а вот воспоминания о старых эмоциях изменяются. Это свойство человеческой психики: она со временем приукрашает положительные переживания и притупляет отрицательные.

Примеров можно вспомнить массу, например, ту же неразделенную любовь. Любишь-любишь, страдаешь-страдаешь, но проходит какое-то время — и боль притупляется. Примеров с положительными эмоциями тоже немало: взять хотя бы воспоминания об отпусках. Всегда кажется, что не было отпуска лучше, чем лет пять-шесть назад, где-нибудь неважно где.

С играми то же самое. Накал эмоций приблизительно одинаковый, но те игры, которые пройдены давно, вспоминаются как нечто фан-

тастическое. Пройдет какое-то время — и так же будут вспоминаться игры дня сегодняшнего.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Все ты, Свет, хорошо рассказываешь. Просто-таки замечательно. Но есть и еще один нюанс. Называется он «замыливание зрения», «зашоривание», «забивка». В разных специальностях по-разному. Это когда делаешь долго одно и то же дело и через некоторое время перестаешь замечать какие-то нюансы и детали. Они на месте, никуда не делись, но вот сознание перестает их фиксировать.

С играми этого закона никто не отменял — работает как миленький. Вот и получается: чем дольше играешь в игры, тем больше «зашориваешься». Все меньше деталей и особенностей каждого отдельного проекта замечаешь. Игры становятся рутинной. Поневоле начинаешь завидовать геймерам, которые только недавно начали играть — для них-то мир компьютерных игр еще полон красок и таких чувств, которые ты уже несколько лет как не испытывал...

Впрочем, если вовремя отдыхать, то эмоциональный накал геймплея возвращается. И, пожалуй, что в полном объеме. По крайней мере, у меня так.

ПИСЬМО №1

И КОДОМ, И GOD-OM

Привет, Светлана и Алексей!!! Давно хотел вам написать, но не мог — интернета не было. И вот вам мой вопрос на обсуждение: в одном из прошлых номеров вы писали о программах, которые борются с читерами в сетевых играх. Так вот, эти коды не могут сами встроиться в игру, а из этого

следует, что разработчики сами соблазняют игроков — встраивают читы, которые делают стены прозрачными, автоматически наводят прицел на голову противника и т.д. и т.п.

Пожалуйста, проясните ситуацию. Василевский Ян aka Makedonez.

И еще одно письмо в тему:

Ай на вздуи, товарищ Макаренков, маз гвэрриниэн, Света! Читаю ваш чудотворный журнал уже давно, да вот никак не было повода вам написать. Теперь появился. Хочу я, друзья мои, понять, почему такое большое количество вполне вменяемого народа пользуется кодами? Неужели желание играть нечестно сильнее другого желания — быть во всем честным? Не для того ли мы играем, чтобы стать мастером в любимой игре?

Я понимаю, когда чит приходится набирать из-за банальных глюков (например, ключевой персонаж застревает и напрочь отказывается говорить с героем) или для тестирования мода (я сам не раз пользовался читками для проверки плагинов к «Морровинду»). Но! Неужели нечестная игра может доставить хоть десятую долю того удовольствия, которое приносит упоевание своим мастерством, сознанием того, что проделанная работа — твоя, что спокойствие в мире (пусть и виртуальное) — твоя заслуга. Твоя, а не пароля к нечестности.

На мой взгляд, читы не только портят игру, но и отбивают у игрока всякое желание в нее играть. Скажем, когда я в случае с вышеупомянутыми глюками вынужден лезть в читерскую программу и наби-



«Даже в штате San Andreas множество поклонников Star Wars» (с) ВирТюо3 из Автограда (Тольятти).

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.

- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

- Белгород. Магазин, ул. Шаландина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Волгодонск. Магазин "Деигай Ру", ул. Ленина, д. 100, upput@mail.ru.
Екатеринбург. Клуб "Мох Malachite", ул. Малышева, д. 129, д/к "Огонек", тел. 8-904-981-7281, Интернет-магазин: www.magicportal.ru.
Ижевск. Магазин "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302, daminc@udm.net.
Киев. Клуб "Легенда", б-р Труда, д. 5, (м. Дарниця), тел. 8-044-206-0474.
Клуб "Берсерк", тел. 8-087-791-6406, with-night@yandex.ru.
Краснодар. "Краснодарский дом книги", ул. Красная, д. 43.
Красноярск. Магазин "СТЕК", ул. К. Маркса, д. 48, тел. 65-25-71.
Новосибирск. Магазин "Ice Hammer", Красный пр-т, д. 70, terik@online.nsk.ru. Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-35-88.
Нижний Новгород. Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 190, тел. 31-87-26, rudyard@hotmail.com.
Пенза. Клуб "Берсерк", ул. Лазо, д. 2, тел. 43-55-53.
Пермь. Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru.
Ростов. Магазин "Пр. Электроникс", ул. Кошачина, д. 69.
Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mredy@rol.ru.
Санкт-Петербург. Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел. 445-10-54. Магазины сети "Буквоед" и "Книжный салон". Магазин "Арт-Миниатюры", ул. Седова, д. 11, тел. 332-1828.
Ставрополь. Клуб "Берсерк", тел. 8-902-741-8791, john_cobra@mail.ru.
Тверь. Магазин "Арматура", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.



ВНИМАНИЕ! Онлайн-версия игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

Тольятти. Клуб "Кантри", ул. Степана Разина, Дворец Пионеров, ком. 340, тел. 8-92-777-1865, jamira@avtograd.ru.
Тюмень. Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru.
Челябинск. Клуб "Берсерк", тел. 8-905-838-1448, ilja_turomec@pisem.net.
Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru.
Интернет-магазин "ОЗОН": www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов
Вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)740-6826, e-mail: mail@berserk.ru



вать этот код в игре, все равно вскоре почти всегда забрасываю этот «поток геймплея» и начинаю заново. В то время как некоторые (да что там — многие) недоумевают — к чему честность, так же интереснее! Разъясните мне, чем объясняется такая ситуация?

Всего наилучшего, elf_glorfindeil (wood-enelf@yandex.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Существует множество взглядов на то, как рассматривать игровые коды, но, пожалуй, ни один из них нельзя назвать объективным, потому что ни один не учитывает позиции всех заинтересованных сторон. А сторон этих как минимум три. Геймеры, которые ни при каких условиях не пользуются кодами, геймеры, которые регулярно применяют читы, и, конечно, разработчики, которые вроде бы несут ответственность за то, что коды в игре вообще есть.

Мое мнение достаточно простое: предъявлять претензию к разработчикам, что они встроили в свою игру читы, — это то же самое, что обвинять производителей столовых ножей в убийствах, совершенных при помощи этих ножей. Нож сам по себе не убивает, это всего лишь кусок металла, которым можно сделать немало полезного. Так и с читками: сам факт их наличия не есть криминал, а вот когда геймеры начинают злоупотреблять использованием кодов, проблемы действительно могут возникнуть. В первую очередь у самих геймеров: ни тебе удовольствия от прохождения, ни радости честной победы.

Не совсем понимаю, зачем сетовать на то, что в игре есть читы, если конкретно ты ими не пользуешься. Если нет душевных сил удержаться и не вбить в консоли заветную комбинацию, то обижаться надо не на разработчиков, а на себя.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Давайте разберемся по порядку. Разработчики не дураки, и если с завидной регулярностью встраивают в игры читы, значит, кому-то это да нужно. Вы же не думаете, что идеально (или с некоторой погрешностью) выверенный с коммерческой точки зрения продукт будет постоянно содержать какой-то очевидный промах создателей?! Нет? Вот и отлично.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subject (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо — не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

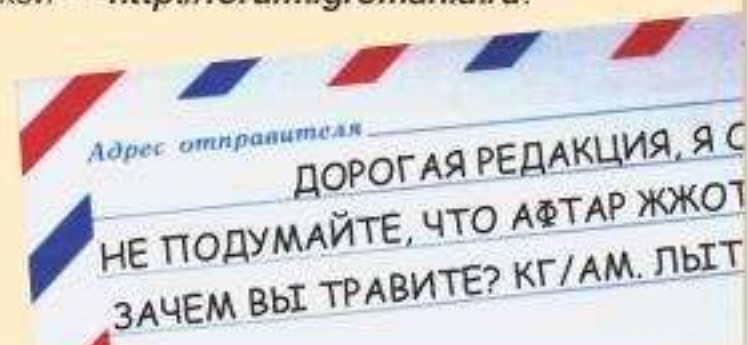
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого пальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали, на ваш взгляд, очень интересную тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатать и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

— Форум «Почта журнала». С недавнего времени на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



Первое, для чего нужны читы и для чего они изначально закладываются разработчиками в движок игры, — помощь тестерам на всех этапах разработки. На начальных этапах в роли тестеров выступают сами девелоперы, и было бы странно, если бы они не предусмотрели для себя волшебные палочки, способные в мгновения ока перенести их на нужный уровень, получить все доступное оружие, далее по списку... Итак, коды облегчают разработку и тестирование игры.

Второе, для чего используются коды, и первая причина, почему коды не удаляются из релизной версии игры, — компьютерно-игровые журналисты. В кровавой гонке за оперативность авторы многих изданий — в особенности интернет-порталов, бумажных журналов это касается в меньшей степени — стремятся пройти ту или иную игру с макси-

мальной скоростью. Счет идет на минуты. Не успеешь написать обзор ты, напишет конкурент — и вот уже у него, а не у тебя, максимум посетителей, у него, а не у тебя, баннер стоит круглую сумму...

Разработчики отлично знают, что коды как воздух нужны большинству игровых журналистов. Разумеется, не только ради нас, но и для нас тоже коды в игре оставляют и после релиза. Завершая разговор об использовании кодов в игровых изданиях, заочно отвечу на вопрос, используют ли читы авторы «Игромании» и если используют, то как часто. При написании обзоров есть установка свыше чить не использовать. Автор обязан пройти игру от начала и до конца самостоятельно, без помощи каких-либо кодов. Мы считаем, что только так можно получить полноценное представление об игре, впитать ее кровью,



Мини-комикс «На привале» за авторством товарища, скрывающегося под ником Плыр (vadsilor@permonline.ru).



Полотно Star Wars: Dawn of War от SID'a (sid222dd@yandex.ru).



осознать стволовыми структурами мозга и лишь после этого выдать на-гора отличную рецензию.

Совсем другое дело, когда происходит так называемая «вторичная» обработка игры. Например, написать полноценную статью во «Вскрытие» без использования читов практически невозможно. Изменил ты, скажем, элемент игрового кода и надо тебе его на таком-то уровне с таким-то оружием протестировать. Не проходить же уровень с самого начала только чтобы проверить действие всего одного изменения — их же на одно вскрытие несколько десятков, а то и сотен. Вызываешь консоль, печатаешь код, проверяешь...

Точно такая же ситуация, например, при написании некоторых прохождений (хотя это уже вотчина журнала «Лучшие компьютерные игры», но все же). Надо составить ту же карту уровня. Включаешь «хост»-режим, воспаряешь над уровнем и оперативно снимаешь скриншоты (или зарисовываешь) с высоты птичьего полета.

Наконец, третья и заключительная target-группа читов — игроки, часть из которых регулярно проявляет недовольство тем, что в игру заложены способы облегчить геймплей. Что тут скажешь? Есть такая поговорка: «Чужие деньги считают только кассиры и дураки». Как и любая поговорка, она не только про деньги и кассиров, а про жизнь в целом. Какое отношение она имеет к читам? Самое прямое. Если тебе самому не нравятся коды, то проходи игру без них и не смотри на тех, кто пользуется читками. Если пользуются, значит, им это нужно, им так нравится и не надо убеждать их, что они получают от использования читов меньше удовольствия. Пусть сами решают.

А уж если ручки чешутся использовать коды, хоть и ненавидишь их лютой ненавистью, то Светлана дала верный совет — закаляй характер, упражняй силу воли и не распускай нюни, что-де это разработчики — такие буки — соблазнили тебя любимого своими коварными читками. Соблазнов в жизни много, и настоящий джигит должен уметь их преодолевать.

Вдогонку еще один взгляд на читы несколько с иного ракурса. Многие постоянно требуют, чтобы игры давали геймеру как можно больше возможностей, расширяли охват и раздвигали объем перспектив... Читы именно это и делают. Дают, расширяют и раздвигают. Вот только не все умеют восприни-

мать коды с этого непривычного ракурса. Попробуйте. Пройдите игру сначала без читов. Потом — целиком и только с читками. И в первом, и во втором случае можно получить массу удовольствия, играя, по сути, в две совершенно разные игры. Комбинируя коды, можно из одной игры сделать десяток других с разным геймплеем.

ПИСЬМО №2

УЧИТЬСЯ НА ГЕЙМЕРА?

Приветствую, «Игромания». Мне почти 14 лет. Я перехожу в 8-й класс. Геймер я, к сожалению, без стажа (т.к. гамаюсь по 8 часов относительно недавно).

Мне влом учиться, влом делать уроки. Я прихожу домой, обедаю и сразу сажусь за комп! Не могу от него оторваться! Но проблема не в этом. Сейчас, в моем возрасте, нужно думать: «Куда поступать? На кого мне идти?». А мне не нравится ни физика, ни алгебра, ни геометрия, ни английский — ничего!

Для примера приведу мои оценки в начальной школе и в средней:

2 класс — все пятерки;

3 класс — все пятерки (!);

4 класс — все пятерки (!!);

Родители в восторге, но отказываются покупать компьютер. И дарят мне PlayStation. Я тоже в восторге. И начинаю по 2—3 часа в день рубиться в нее. Это сказалось на учебе...

5 класс — три четверки, остальные пятерки;

6 класс — 7 четверок (!!!), остальные пятерки;

УРРРА! Родители покупают мне летом

комп (правда, не за мои оценки). И, наконец, 7 класс — скатываюсь до троек (по физике), 8 четверок и 5 пятерок (причем по таким предметам, как ИЗО, физкультура и труд).

Родители лишают меня на месяц компа... у меня шок (и от наказания, и от оценки). Короче говоря, я не могу жить

без компьютера. НЕ МОГУ! Бросать его и сломя голову бежать за уроками я тоже не собираюсь. Поэтому у меня два вопроса:

1. Куда мне поступить (через 4 года)?

2. На кого выучиться?

Dronische.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Письма, подобные этому, регулярно приходят в «Игроманию», и мы уже отвечали на них, но на это письмо хочется ответить несколько по-другому. Если уже сейчас точно ясно, что дальше без компьютера никуда, то уж точно не надо денно и нощно сидеть только за компьютерными играми, а лучше всего — быстрыми темпами осваивать топовые программы трехмерного моделирования, языка программирования и готовиться к карьере разработчика компьютерных игр. Да, сейчас в России этому нигде напрямую не учат, но есть множество вузов, где обучают высококлассных специалистов по смежным специальностям.

Навскидку могу назвать МГУ имени Ломоносова — факультет вычислительной математики и кибернетики. Кстати, именно ВМиК постоянно сотрудничает с компаниями Intel, Microsoft и IBM, которые в представлении не нуждаются.

Если есть какая-то склонность к рисованию («пять» по ИЗО наводит на эту мысль), то можно попробовать поступить, скажем, в питерский Университет кино и телевидения, где есть даже профильная специальность: художник-дизайнер компьютерной графики. Но и в этом случае готовиться надо начинать уже сейчас. Узнаете адреса учебных заведений, выясняете, какие экзамены надо сдавать:



Шикарное комбо, запечатленное Алексеем Павловым (sarpavl@rol.ru).

Выставка проводится в рамках
РОССИЙСКИХ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ СЕЗОНОВ 2005

18-21 ОКТЯБРЯ
2005
МОСКВА, ВВЦ
ПАВИЛЬОН 20

III МЕЖДУНАРОДНАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА
РОБОТОТЕХНИКА

РОБОТОТЕХНИКА, ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ, МЕАТРОНИКА, ТЕХНИЧЕСКАЯ КИБЕРНЕТИКА

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:
Министерства образования и
науки Российской Федерации

В РАМКАХ ВЫСТАВКИ ПРОЙДЕТ
ПЕРВАЯ РОССИЙСКАЯ
ОЛИМПИАДА РОБОТОВ

Устроитель:
Ассоциация спортивной
робототехники

Официальный
партнер
КОМПАНИЯ «ТЕХНОВИЖН»
тел./факс: +7 (095) 631-11-89,
mail: expo@technovision.ru,
www.technovision.ru

ОРГАНИЗАТОРЫ ВЫСТАВКИ
тел./факс: +7 (095) 258-87-63
e-mail: robot1@expo-design.ru;
www.expo-design.ru



иными словами, делаете из призрачного «куда бы поступить» вполне конкретную цель, которую разбиваете на составляющие и поэтапно воплощаете в жизнь.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Вдогонку еще пара вузов, способных воспитать в своих стенах неплохого игроразработчика. Во ВГИКе можно получить специальность режиссера. Профильно изучают анимацию и компьютерную графику. В Санкт-Петербургском институте информационных технологий можно выучиться на профессионального программиста (с руками оторвут в любой компании, занимающейся разработкой игр).

Соответственно, подходят и другие учебные заведения, где есть соответствующие специальности, чтобы учиться на игроразработчика (учить, конечно, будут не только этому, но и этому тоже). Если есть могучий потенциал, можно рваться за рубеж, где есть вузы, в которых целенаправленно учат создателей компьютерных и видеоигр. Но за граница — это уже совсем другой разговор. Я придерживаюсь мнения, что туда надо ехать, получив высшее образование у себя на родине.

ПИСЬМО №3

ТРУДОГОЛИЗМ В «ИГРОМАНИИ»

Здравствуй, «Игромания»! Буквально 1 минуту назад меня начал мучить один вопрос. А вы вообще бываете дома или нет? А если бываете, что делаете, куда ходите? Короче говоря — вы трудоголики или нет? С уважением, Алексей Н.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

А вот это смотря как определять трудоголизм: если как патологическую тягу к работе, которая мешает жить окружающим, в особенности близким людям, то, пожалуй, среди игроманцев таких больных людей нет. Но то, что работать мы тут все любим, сомнению не подлежит. Впрочем, если вы думаете, что работа сотрудника «Игромании» состоит только из отыгрывания новых игр и праздного написания статей по ним, то вы крайне глубоко заблуждаетесь. Дел так много, что на игры уходит меньше всего времени (как бы дико это ни звучало).

У каждого из нас свои увлечения, но вот то, что в их число входят компьютерные игры, можно сказать с уверенностью. Другие люди в журнал не попадают, а если вдруг и попадают, то редко задерживаются. Даже весь «Железный цех» регулярно и с упоением рубится в Unreal Tournament, Painkiller и прочие мультиплеерные забавы.

Отдельно хочется ответить на вопрос, бываем ли мы дома. Разумеется, бываем, но иногда приходится задержаться в редакции на ночь — или чтобы выполнить ответственное задание главного редактора, которое не успел сделать вовремя (но это очень редко и по индивидуальному желанию), или (чаще) ради все тех же игр. Командные забеги по виртуальным полям сетевых шутеров составом в 20 и более человек — частое явление.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Коллектив журнала с самого начала формировался из людей, увлеченных играми. Предпосылка была крайне проста: классный

ИГРОМАНСКИЙ ИГРОСТРОЙ

Напомним, что с дисков прошлого номера «Игромании» вы могли и можете взять **полный перевод кампании для Warcraft III — «Возвышение Короля Лича»**, а также **полностью русифицированную модификацию «Хроники Макса Пейна» для игры Max Payne 2: The Fall of Max Payne**. Плюс там же находится **мод, полностью переводящий на русский язык игру Max Payne 2**. Над переводами трудились постоянные авторы рубрики «Игровой».

журнал об играх могут сделать только настоящие фанаты своего дела. Ключевое слово — «фанаты». Но трудоголизм это не подразумевает. Качественный журнал можно делать только с чистыми руками, трезвой головой и горячим сердцем. Что же касается внеигровых увлечений авторско-редакторского состава «Мании» — подумаю, как вам про это поинтереснее рассказать. Возможно, в одном из ближайших номеров реализуем, а пока — молчок!

ПИСЬМО №4

ПИРАТСКАЯ «ИГРОМАНИЯ»

Привет и доброго здравия всем, кто делает Лучший Журнал ИГРОМанию!!! Пишу Вам в первый раз и вот по какому поводу: недавно зашел в магазин (сеть компьютерных салонов «Альком») и увидел нечто странное. Продавался DVD-диск с играми: (ИгроМания the Best Collection of Games for PC on DVD) NBA Live 2005, Fifa2005, Tone Hawk Underground 2, Total Club Manager 2005. А на лицевой части коробки был размещен Ваш логотип. Я удивился. Посмотрел обратный адрес (г. Москва, пр. Мира, дом 25, кв. 4) и изготовителя (Sound Plus). Решил, может быть, Вы дадите ответ на мой вопрос: «Игромания» стала распространять игры на DVD или здесь замешаны пираты 21 века?

С уважением и почтением, Ruslan aka RuN@me (runame_91@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Со всей ответственностью официально заявляю: никаких сборников игр «Игромания» никогда не выпускала, не выпускает и выпускать не будет. Мы не издатели компьютерных игр и в ближайшее время переквалифицироваться не собираемся. Единственное, что «Игромания» ко-

нам по-прежнему крайне важно знать, насколько, во-первых, вам понравились переводы, во-вторых, хотите ли вы в дальнейшем видеть на наших дисках переводы других крупных модов к популярным играм.

Свои отзывы присылайте на ящик gamedev@igromania.ru. Мы приступим к работе над следующими модами, только если поймем, что вам это действительно интересно. Так что — волеизъявляйтесь! В теме письма укажите — «Переводы от Игромании».

гда-то делала, так это выпускала тематические сборники модификаций для нескольких популярных игр. Но с тех пор прошло уже несколько лет.

Также сейчас дружная артель «Игровой» занимается переводом модов, но распространяются они только на CD и DVD-дисках, прилагающихся к журналу. Любые же сборники игр, несущие на себе логотип «Игромании», являются пиратскими подделками.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Мы продолжаем публиковать ссылки на ваши сайты и «хомячки» на страницах нашего журнала. Ну а чтобы вы не смущались и не думали, что адрес вашей странички вряд ли окажется на глянцево-бумаге «Игромании», ознакомьтесь со стандартной «отмазкой». А когда ознакомитесь, непременно присылайте ссылки на свои интернет-творения.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://kalash.cs-mapping.com.ua> — неплохой сайт читателя, занимающегося картостроительством под разные версии «Контры».

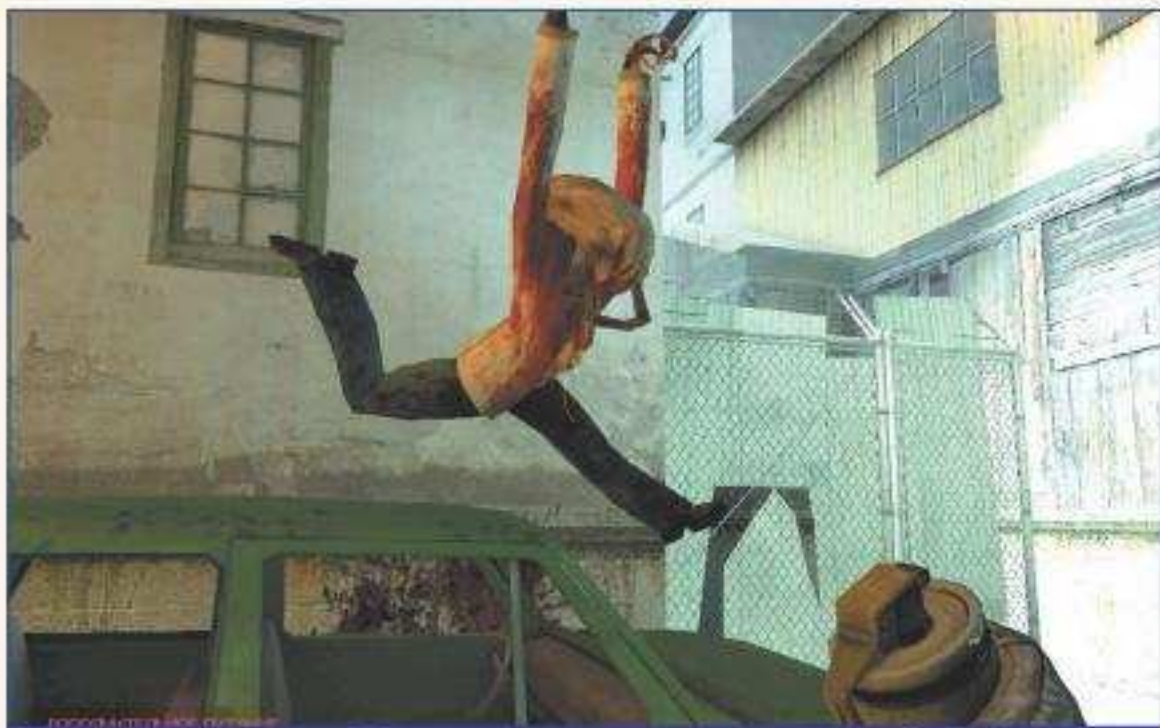
2. www.ruscrime.labukh.net — сайт, посвященный глобальной модификации для GTA San Andreas — «GTA — Криминальная Россия». Мод стартовал еще во время GTA VC, поэтому многое уже сделано.

3. <http://animic.com.ru> — сайт по культовым играм Counter-Strike и Half-Life 2.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

ВНИМАНИЕ, ПОДДЕЛКА!





Balerina. Панно «Балерина» от читателя Greipfrukt2006 (Greipfrukt2006@yandex.ru)



Монументальный заруб в туалетной кабинке от автора Владимира Егорова (Villain@programist.ru)

С наступлением осени активизировались разработчики компьютерных игр: вернувшись из отпуска, я толком не знала, во что поиграть. Зато теперь уже даже не на горизонте, а практически на самом кончике носа маячат несколько весьма вкусных проектов. Один только F.E.A.R. чего стоит: как минимум возьмет первое место среди экшенов в этом году, как максимум устроит тотальный прорыв в жанре в целом.

Поэтому в ожидании следующей «Почты» у вас будет во что поиграть. Ну а если, ну вдруг такое случится, у вас будет свободные полчаса в перерыве между убийством очередной порции монстров, то не идите пить пиво, а сядьте и напишите нам интересное письмо, чтобы в одном из бли-

жайших номеров мы на него с удовольствием ответили.

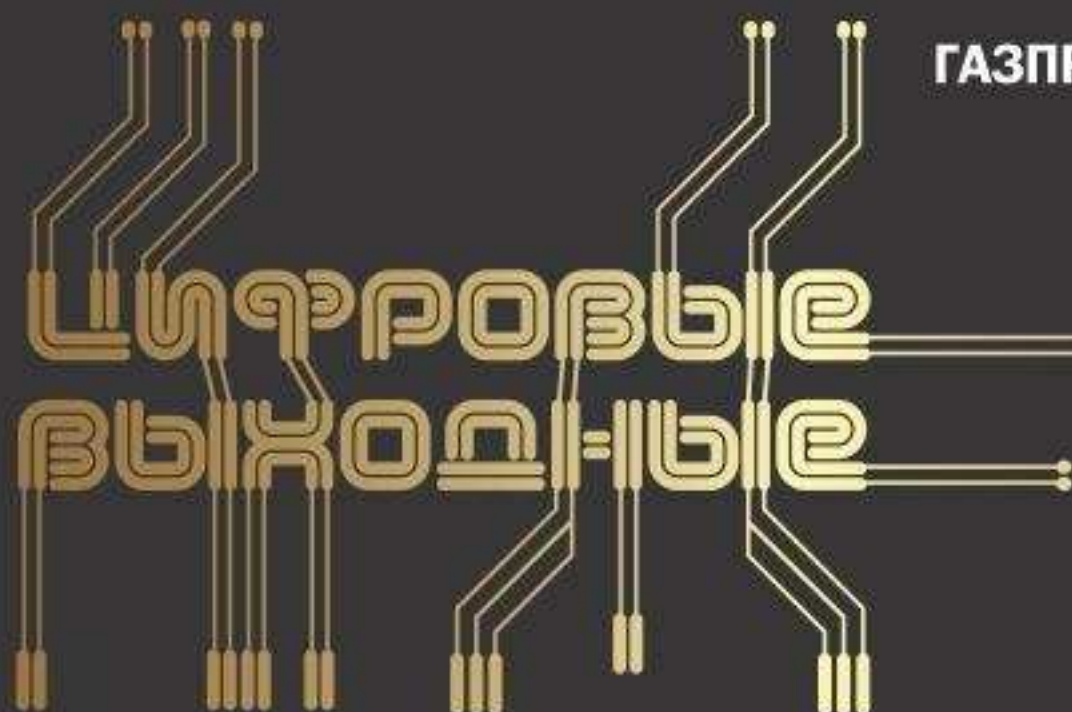
Ваша всегда и до следующего номера в частности, Светлана.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

В то время как вы читаете эти строки, наш отважный редакционный отряд уже начинает пристраивать пышные и мускулистые груди к амбразуре следующего номера. Я, например, в самом ближайшем будущем собираюсь целую неделю с рюкзаком за плечами и компасом на шее бороздить траверсы Крымских гор, куда мне по мобильному будут смс-ить отчеты о работоспособности и вменяемости членов комиссии по окучиванию конкурса «Жанровый винегрет».

Впрочем, вменяемость и работоспособность специально отобранных товарищей не вызывает ни малейших сомнений. Эти даже в горящем танке способны вынести свой вердикт и пылающим перстом указать на лучшего из лучших. Сейчас же, когда прием работ на конкурс закончен, а до нового масштабного конкурса — да-да, вы же не думаете, что мы остановимся на достигнутом? — пройдет еще какое-то время, даю отмашку на бомбардирование «почтового» ящика классными смешными скриншотами из игр и толковыми письмами, без которых рубрика просто не может существовать.

До следующего номера, и удачной вам осени, у которой, если вы запомнили, припасен для вас бархатный сезон где-нибудь в районе Адлера или Сочи. ■



ГАЗПРОМ-МЕДИА и MOSCOW BRAND EVENTS
представляют



...Для личной встречи с каждым покупателем

9 — 12 ДЕКАБРЯ 2005 г.
Москва «Крокус-Экспо»

РАЗВЛЕКАТЬСЯ

УЗНАВАТЬ

ПРОБОВАТЬ

СРАВНИВАТЬ

ВЫБИРАТЬ

ПОКУПАТЬ



Что-то совершенно новое для Ваших покупателей:
Шоу-программа готовится лучшими специалистами страны...

Интерактивная зона для больших мальчиков • Фотозал
Fashion зона для девушек • Детская игровая зона
Музыкальный зал • Мобильная зона • Домашний кинотеатр
Кибер-кафе • Спорт-бар

Первое в России шоу цифровой
и мобильной техники
для конечного потребителя

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ!

Организаторы: Moscow Brand Events
тел. (095) 514 1370, доб. 1022, 1027
E-mail: dw@expocore.ru

Генеральный партнер:



Генеральный интернет-партнер:



Генеральные информационные партнеры:



Интернет-спонсоры:



www.digitalshow.ru



Рекламная пауза

Хмурое холодное утро окутало предгорья густым туманом, из-за чего угрюмо вздымавшиеся над сизым маревом громады Мертвых Гор казались висащими в воздухе. Наш отряд уже третий час карабкался вверх по крутой щебнистой тропе, петлявшей между скалами. Чертов меч периодически цеплялся за камни, так что в конце концов я перевесил его за спину, заслужив презрительный взгляд Арабора — по его мнению, так следовало носить только длинные двуручники. Сам он гордо вышагивал в своих надраенных доспехах, которые, должно быть, даже в тумане были видны за сотню шагов, а в ясную погоду и вовсе сияли на солнце, как прожектор. Объяснять ему всю глупость подобного обмундирования было бесполезно: Арабор был героем и в придачу принцем, единственным наследником престола Трижды Величайшей Империи. По крайней мере, так считал он сам; у королей семи стран, образовавшихся после распада Империи, было на сей счет свое мнение. Вообще из всего отряда какое-то представление о камуфляже имел только Эллендейл, но и его зеленый эльфийский костюм не очень гармонировал с напроочь лишенными растительности горами. Союзники...

Наконец из тумана впереди вынырнули двое хоббитов, исполнявших роль головного дозора. Мне стоило большого труда убедить Арабора послать в разведку этих малоприметных малюток, а не верзил рейнджеров, и уж тем более не ходить туда самому. Последнее всегда кончалось одним и тем же: он возвращался довольный, зарубив пять-шесть противников и обратив в бегство еще пару десятков, которые немедленно разносили весть о нашем приближении по всей округе.

— Впереди форпост, — доложил Бульбо, отдышавшись. — Четверо орков на земле, один на башне и еще невесть сколько внутри.

— К бою! — Арабор радостно обнажил меч.

— Подождите, принц, — досадливо поморщился я. — Далеко? — спросил я у разведчика.

— Пятьсот шагов.

Мысленно чертыхнувшись по поводу отсутствия здесь единой системы мер, я перевел хоббитские шаги в человеческие и кивнул остальным:

— Двинулись помаленьку. Только тихо.

Арабор метнул в мою сторону злобный взгляд, но оспаривать распоряжение не решился. Тропа углублялась в ущелье. Я надеялся, что туман прикроет нас до самой башни, но через две сотни футов он, словно по волшебству (впрочем, почему словно?), рассеялся.

— Похоже, тут пахнет жареным, — вполголоса заметил рейнджер Гундорд.

Он был прав. Вход в ущелье запирала сторожевая башня, опоясанная двумя рядами узких бойниц, а прямо перед ней четверо орков жарили что-то на вертеле над костром. Что-то двуногое и, скорее всего, гуманоидное. У подножия башни белели живописно разбросанные кости.

Больше всего я боялся, что Арабор сейчас завопит «За мноооооой!» и ринется рубить орков в мелкий винегрет. В этом он, конечно, преуспеет, за-

то коллеги порубленных запрутся в башне и примутся поливать нас оттуда стрелами — и хорошо еще, если не какой-нибудь магической гадостью. Обойти башню тоже не представлялось возможным: слева и справа еще можно было немного вскарабкаться по склонам, но дальше они становились совершенно отвесными. Даже Арабор понял своими героическими мозгами, что лезть на башню в лоб бесполезно.

— Заклинание невидимости нужно, — пробурчал он. — Или хотя бы эльфийские плащи, — последнюю фразу он сопроводил выразительным взглядом в сторону Эллендейла, на прошлой неделе проигравшего свой плащ в карты в таверне «У черта на рогах».

— А что я? — огрызнулся эльф. — Сам же сказал, валет не ловится... И потом, плащ у меня все равно был только один.

— Не нужны тут никакие плащи, — перебил я, закончив осмотр местности. — Хороший камуфляж, конечно, не помешал бы, но сойдет и так. Башню можно взять без всякой магии.

— Это как же ты ее возьмешь? — скривился Арабор.

— А вот так! — бодро отчеканил я, беря наконец инициативу в свои руки. — Отряд, сбор на брифинг. Вы — отделение «Альфа», вы — отделение «Браво», вы — отделение «Чарли». Я — Альфа-один. Чарли-один — да, да, Эллендейл, я к тебе обращаюсь. Твоя задача — снять часового на башне.

— Снизу его стрелой не достать, — покачал головой эльф.

— Не снизу. Стрелять будешь вон с той точки, — я указал на северный склон.

— Эльфы — не горные козлы, чтобы по кручам прыгать! — возмущенно зашевелил ушами Эллендейл. Никакого понятия о взаимодействии...

— Все вопросы — после брифинга, солдат! — скроил я ему зверскую рожу. — Всем обмотать лица мокрыми тряпками для защиты от дыма. Солнце поднимается, примерно через десять минут начнется утренний бриз. Туман и дым от костра будет сдувать в сторону башни. Под этим прикрытием «Чарли» поднимается на северный склон, «Альфа» — на южный. Сначала идут хоббиты Чарли-два и Чарли-три и я с гномами Альфа-два и Альфа-три. Закрепившись там и там, они сбрасывают вниз тросы и помогают подняться остальным. Далее Чарли-один снимает часового, и «Чарли» перебазировается в следующую точку. Там Чарли-один привязывает к стреле трос, фиксирует другой конец троса и стреляет вверх башни в южный склон вблизи позиции «Альфы». «Альфа» фиксирует стрелу, после чего рейнджеры, гномы из «Альфы» и хоббиты из «Чарли» перебираются по тросу на вершину башни. Оттуда они спускаются по тросам мимо бойниц и забрасывают их горячей паклей; одновременно отделение «Браво» под командованием принца Арабора атакует по фронту и ликвидирует внешнее охранение орков. Когда вся башня будет в дыму, хоббиты проникают внутрь через бойницы — они как раз пролезут — и, избегая прямого боя, спускаются вниз, где открывают ворота башни и отходят на безопасную дистанцию. «Альфа» спускается по тросам до земли с внешней стороны и удерживает ворота до подхода «Браво», после чего совместно с «Браво» производит зачистку внутренних помещений башни. Гномы всегда спускаются по тросам после рейнджеров. Чарли-один остается на позиции и прикрывает отход хоббитов, а также пресекает огнем, то есть стрелами, возможные попытки прорыва. Времени на все про все — шесть минут.

Арабор побурчал, но вынужден был согласиться — за неимением альтернативы. В целом мой план сработал наилучшим образом, не считая того, что, когда мы ворвались в дымное нутро башни, первый же выскочивший мне навстречу гoblin с ятаганом выбил мой меч. Я рассвирепел, провел обезоруживающий прием, выкрутил ему руку и впечатал мордой в каменный пол. «Пленных не брать!» — радостно завопил Арабор, на бегу снося моему гоблину голову и помчавшись дальше.

Наконец все было кончено и мы выбрались на свежий воздух отдыхать и приводить в порядок оружие. Потеря отряд не понес, если не считать одного из хоббитов, которому в суматохе отдавили ногу.

— Откуда ты, Вик? — спросил меня гном Дваин, наводя блеск на свой топор. — Придумал все здорово, лазишь и дерешься хорошо, а вот мечом владеешь не очень...

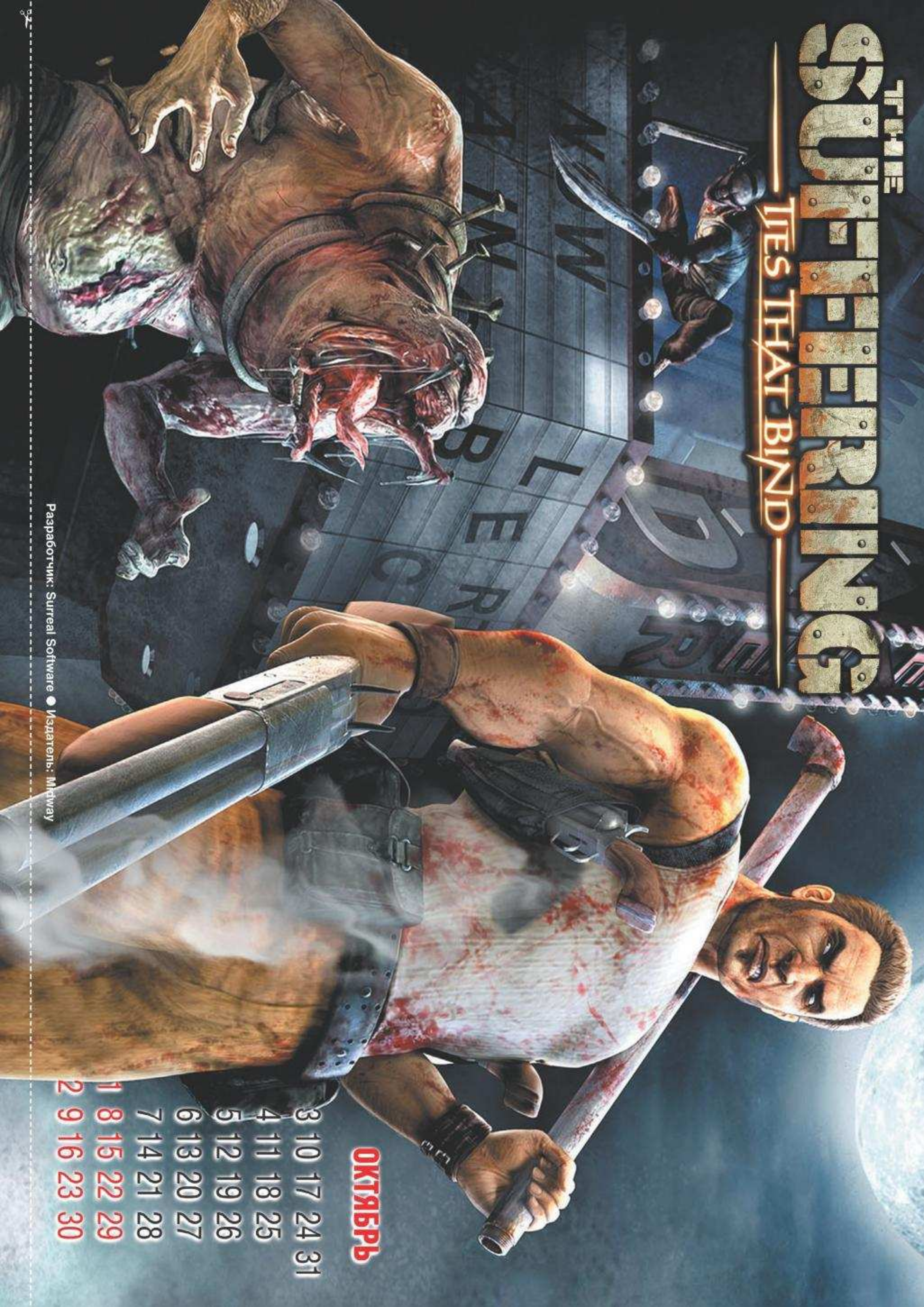
Я нахмурился. Произносить те слова, которые я должен был произнести в ответ, в этом мире было не принято. С другой стороны, не ответить вовсе было невежливо и даже подозрительно.

— Delta Force, — пробурчал я. — Спецподразделение США.

— Эвон как! — удивился гном. — А к нам-то тебя как занесло?

— Да все из-за проклятой рекламы! — воскликнул я, отбрасывая надоевший меч в сторону. — Совсем уже достала! Я вообще-то фэнтези никогда не любил, вы уж, парни, не обижайтесь... Я все время в SWAT Online играл. Ну а как раз в играх про современную реальность это все и началось... Сначала щиты на улицах, потом радио из окон и граффити на стенах рекламными стали — представьте себе уличные банды, выясняющие, какой крем для бритья круче! А потом эта гадость уже в наш радиоэфир полезла. «Браво-один, Браво-три, спускаетесь через вентиляцию на третий этаж и снимаете охрану у комнаты с заложниками. И, кстати, не забудьте — чтобы террористы вас не унюхали, воспользуйтесь лучшим мужским дезодорантом

THE SURVIVOR —THAT BIND—



ОКТАБРЬ

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
8	15	22	29	
9	16	23	30	

SPAWN FORGE 2

ИРМАНИЯ

ОКТЯБРЬ

3 10 17 24 31

4 11 18 25

5 12 19 26

6 13 20 27

7 14 21 28

1 8 15 22 29

2 9 16 23 30

Разработчик: JoowWood • Издатель: JoowWood

«Боевой дух!» Тыфу! Подстрелишь террориста, а он, прежде чем упасть: «О, почему я не воспользовался мылом «Сейф-гад»! Ведь это лучшая защита!» Или, к примеру, освобождаешь заложника, а у него на шее бомба с часовым механизмом. На то, чтобы ее обезвредить, — минута. Ну, за несколько секунд до взрыва, конечно, управляешься... а он тебе вместо благодарности: «Лучше этого мига — только миг, когда я попробовал пиво «Жирдяй»! Ведь с пивом «Жирдяй» время летит незаметно!» Так и хочется снова бомбу включить и обратно ему повесить... или засунуть. Некоторые так и делали, кстати... ну и их выкидывали из игры, само собой. Однако тут я еще терпел. Но уж когда они стали свою рекламу на наше оружие и снаряжение лепить... Мало того, что эта дрянь у тебя все время перед носом маячит, даже в оптический прицел посмотришь — и там логотип какой-нибудь. Так еще и сам весь ею разукрашен, и товарищи твои тоже! И это в операциях, где необходим хороший камуфляж! Или иди в бой вообще без бронежилета — или в бронежилете, на котором написано «Лучшая защита от кариеса». Естественно, у нас потери сразу выросли. И не только потому, что мы лишились нормальной маскировки. Террористы — те, которые не NPC, а другие игроки — еще злее по нам лупить стали. Они же тоже люди, тоже рекламу ненавидят... Короче, тут я уже не выдержал.

— И к нам перебрался? — понимающе произнес Бульбо.

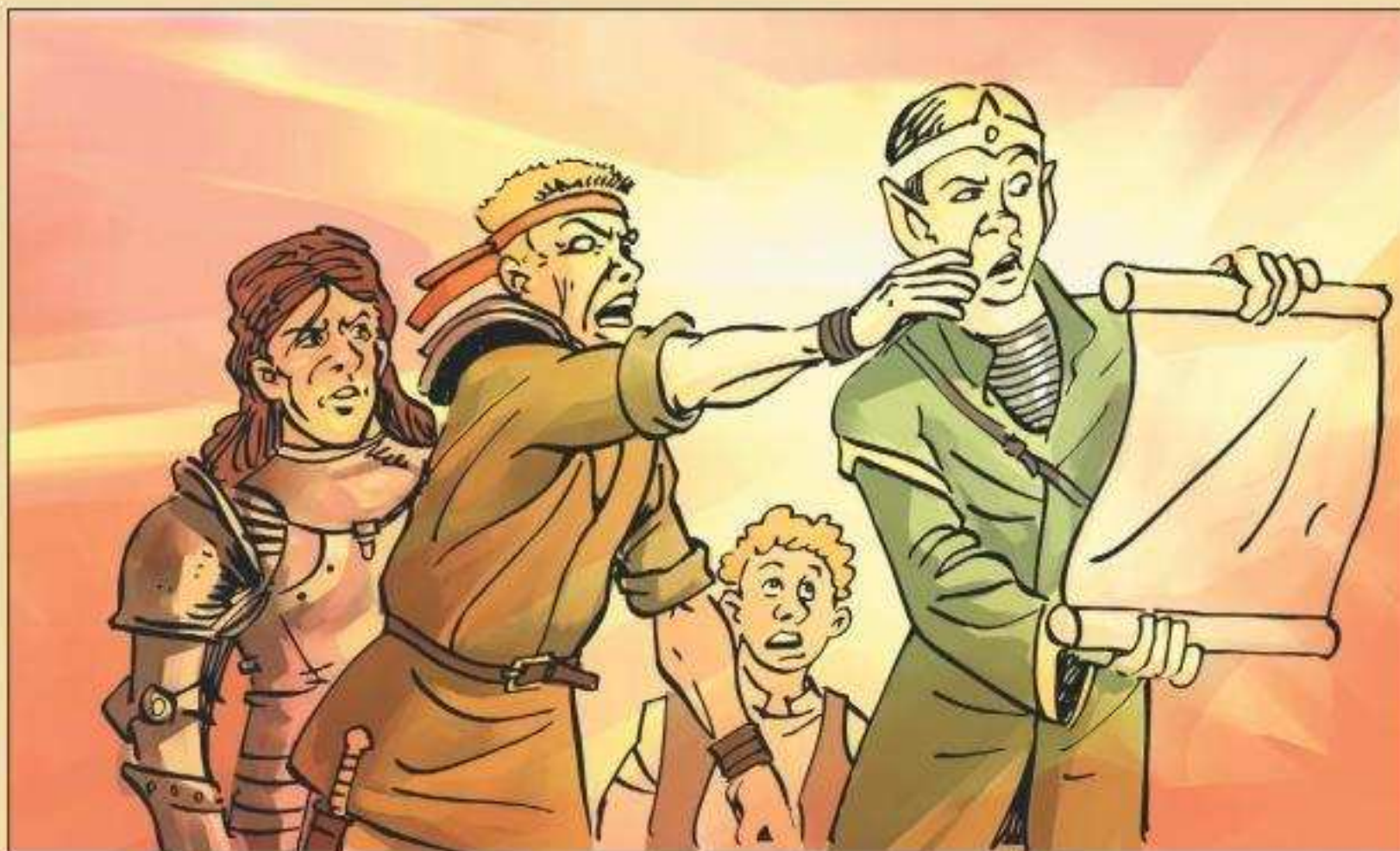
— Нет, сначала я решил в будущее рвануть. Мне это все-таки ближе: у нас автоматы — у них бластеры, у нас вертолеты — у них флаеры... И в то же время — в реале товаров будущего еще нет, значит, и рекламировать вроде как нечего. Ведь общее правило — игровой мир должен быть цельным — никто не отменял... В общем, подался я в «Звездный спецназ».

— И что там? — осведомился Гундорд.

— Сначала все спокойно было — ну, то есть три гражданских войны и две галактических, но рекламы никакой. А потом и туда добрались. Сперва все те же пиво и кола — а кто докажет, что в будущем их не будет? А потом и все прочие подтянулись... «С картой Visa от банка No More Money вы сможете снять деньги в любом уголке вселенной!» «Покорителям звезд — лучший отдых в турецких пятизвездочных отелях!» «Торговый центр «Задрипово» — одежда и обувь для любых форм жизни!» И ведь, главное, что заявляют, гады? Что они уже семьсот лет на соответствующем рынке! Ведь действие «Звездного спецназа» происходит в XXVII веке! Причем реклама там не чета той, что в SWAT Online. Технологии будущего, черт бы их... Трехмерное все, и изображение всегда со звуком. А в скафандре даже уши не закроешь... А уж когда мне во время боя бортовой компьютер начал баннеры на пол-экрана показывать...

— Понятно, — кивнул Дваин. — И ты, значит, к нам подался. Да, у нас тут тихо...

— Угу, — согласился я. — Неудобно, конечно — ни тебе дальнобойного оружия, ни оптических прицелов, ни газовых и световых гранат, все спец-



средства на коленке мастерить приходится... мечом этим дурацким махать... Зато что здесь рекламировать? Мечи, кольчуги, волшебные палочки? Ну максимум — пива в трактире предложат, так его бы и так предложили. Никаких щитов во всю стену, никакой стереоцветомузыки. Цельность мира нарушать нельзя, и баста!

— Ну ладно, ребята, — поднялся, позвякивая доспехами, Арабор, — поболтали, и хватит. Нам сегодня еще надо спасти мир, если вы не забыли. Где тут у них Огненная Гора?

— Там, — махнул рукой Гундорд, сверившись с картой. Заглянув ему через плечо, я с удовольствием отметил, что на карте нет никаких слоганов и интернет-адресов.

Потопали мы дальше: сперва по ущелью, а затем по тропе среди застывшей лавы и ноздреватых камней, спирально обвивавшейся вокруг конуса древнего вулкана. Над головами кружила какая-то перепончатокрылая нечисть, но после пары пущенных Эллендейлом стрел на открытую конфронтацию не решалась и лишь прицельно гадила на сияющие доспехи Арабора.

Но вот наконец мы добрались до жерла. Из кратера тянуло нестерпимым жаром, в глубине что-то булькало и клокотало. Арабор, красный не столько от жары и усталости, сколько от злости на непочтительную нечисть, пошарил под доспехами и извлек на свет отливающее золотом кольцо Темного Властелина.

— Эллендейл, заклинание, — распорядился он.

Эльф с готовностью развернул магический свиток, оглашение коего должно было сопроводить кольцо в последний путь, и приготовился торжественно читать. И вдруг поперхнулся на первом же слове.

— Что там? — нахмурился я.

— «Сеть ювелирных салонов «Истинные ценности», — убитым голосом прочитал Эллендейл. — Кольца, перстни, серьги и другие украшения на любой вкус...»

Я молча вырвал у него свиток, скомкал и швырнул в лаву.

— Кидай! — гаркнул я растерявшемуся Арабору. — Кидай кольцо в кратер, и сваливаем отсюда!

На сей раз наследник несуществующего престола не стал со мной спорить. Кольцо еще описывало параболу в воздухе, а мы уже со всех ног мчались вниз по склону. Затем раздался оглушительный грохот и земля заходила ходуном у нас под ногами. Ослепительный свет залил Мертвые Горы, в спины нам ударила волна удушливого жара...

А затем все кончилось. Подземные толчки прекратились, ветер стих. Хмарь, вечно висевшая над Мертвыми Горами, развеялась, и окрестности озарились веселым солнечным светом. Я поднял голову, чтобы впервые за много дней полюбоваться безоблачным небом.

И громко застонал. Это было не солнце. Поперек всего неба сверкала и переливалась надпись: «Куриный бульон «Буль-Буль» — настоящая МАГИЯ вкуса!» ■

От редакции: в июньском номере была допущена досадная опечатка: автором рассказов «Информационные методы теории охоты» и «Проект Genesis» был назван Сергей Чекмаев. На самом же деле они принадлежат перу Юрия Нестеренко.





ТЕСТ НОМЕР 62 ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

С этого номера мы решили немного изменить концепцию рубрики. А именно: вопросы теперь будут посвящены не только свежим играм, но и тайтлам, вышедшим несколько лет назад. Так что не удивляйтесь, если увидите, например, цитату из игры 1998 года.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому — от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный; его и нужно указать.

1 Какой кинорежиссер будет снимать фильм по мотивам *Dungeon Siege*?

- А. Петя Джексон
- Б. Стивен Спилберг
- В. Майкл Бэй
- Г. Уве Болл
- Д. Ли Тамахори

2 Какую из нижеперечисленных фишек

обещали сделать в *Fable*, но так и не сделали?

- А. Животных и птиц, которые живут, размножаются и со временем умирают.
- Б. Деревья, растущие в реальном времени.
- В. Возможность обзавестись потомством.
- Г. Возможность брать пленных и продавать их колдунам «на органы».
- Д. Разработчики не обещали ничего из перечисленного.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или, наоборот, ложью.

3 Источником вдохновения для авторов музыки к *No One Lives Forever* служили европейские порно-фильмы 60-х годов.

- А. Абсолютно-лютная правда!
- Б. Ни в коем разе!

4 Оригинальная версия *Fable* вышла на Xbox в сентябре 2004 года.

- А. Правда-правда.
- Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из игр, подобранные особым образом. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5 «Имя главного героя», *in the flesh. Or rather, in the hazard suit. I took the liberty of relieving you of your weapons. Most of them were government property. As for the suit, I*

think you've earned it. The borderworld, Xen, is in our control, for the time being, thanks to you.

- А. Half-Life
- Б. Half-Life: Blue Shift
- В. Half-Life: Opposing Force
- Г. Half-Life 2
- Д. Half-Life: Aftermath

6 — *Already trying to get under my skin, <имя главного героя>?*

— *It would be easier... if I had something sharp.*

- А. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- Б. BloodRayne 2
- В. Hitman: Contracts
- Г. Silent Hill 2
- Д. «Пластилиновая камасутра»

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7 По случаю выхода аддона *Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault* проверим, насколько вы знакомы со вселенной Warhammer. Так вот, чем орки из этой вселенной отличаются от орков фэнтезийных?

- А. Они зеленее.
- Б. Орки из «Вархаммера» выведены искусственно.
- В. Тем, что название их расы пишется как «orks», а не «orcs», как в фэнтези.
- Г. Ничем.
- Д. А что такое Warhammer?

Рубрику подготовил **Дормидонт Геймплейко**.

Призы от компании

SVEN®

На сей раз призов у нас будет всего три, зато каких! Спонсором рубрики выступила компания **SVEN** (www.sven.ru), которая любезно предоставила три роскошных приза.

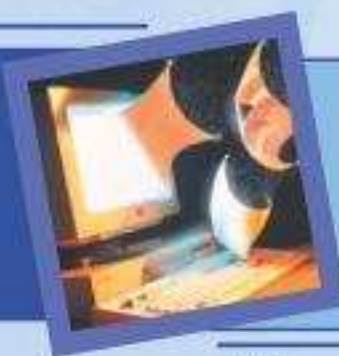
Первый — новая акустическая 5.1-система **SVEN SPS-860**: 30-ваттный сабвуфер, пять сателлитов по 10 ватт каждый, встроенный шестиканальный усилитель, пульт дистанционного управления — в общем, Вещь.



Второй победитель станет обладателем плеера **SVEN DVD-1075**. Устройство поддерживает все основные форматы записи (MPEG-4/DivX/DVD-Video/HDCD/CVD/VCD/SVCD/CD/MP3/Kodak Picture CD/JPEG) и обладает системой коррекции ошибок пятого поколения.

Ну, а третий призер получит в подарок мультимедийную 2.1-акустику **SVEN MA-331**.





СКРИНТУРС

НОМЕР

10

ОКТАБРЬ

Ультракреатив

Напоминаем правила «Скрин-турса» для тех, кто подсел на наш журнал недавно или не участвовал в этом конкурсе энное количество времени: вы должны угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, стоящие по соседству, и прислать нам правильные ответы, оформив их по всем тем правилам, что описаны в блоке «Участие в конкурсах». Многие скриншоты с заковыкой, поэтому, чтобы отгадать их, вам придется немного подумать или пошарить по интернету.

И это того стоит, поскольку ваши труды будут вознаграждены сполна. В этом номере у нас разыгрывается пять стильных аудиосистем Creative SBS560 от компании



ULTRA Computers (www.ultracomp.ru). В комплект входят 12-ваттный сабвуфер и пять сателлитов по 6 ватт каждый.

Ответы высылайте на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером.

Составитель «Скринтурса» — Дормидонт Геймплейко



Фотографическая память №10. Октябрь



Позволим себе еще раз прокомментировать вам правила «Фотографической памяти»: изображения из Fable нужно проставить в том порядке, в каком они следовали бы в игре (то есть сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и т.д.), и прислать нам правильные ответы. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на адрес photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе По журналу/Мозговой штурм.

Победив в этом конкурсе, вы получите в отместку диск с самой популярной онлайн-ролевой игрой в России — Ragnarok Online от компании «Новый Диск».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №8/2005

Скринтурс №8. Август

Повторяли не раз, повторим еще раз: самые очевидные ответы почти наверняка окажутся неправильными. Если мы в августовском номере рецензировали «Первую мировую», это вовсе не значит, что она засветится в «Скринтурсе» (мы поставили

«Сталинград» — догадаться об этом можно было, изучив скриншоты на диске). С Restricted Area ситуация получилась вообще комедийная: на скриншоте, если приглядеться, можно заметить надпись «Restricted Area», но, несмотря на это, все почему-то упорно называли ее Metalheart'ом.

Правильные ответы

1. The Bard's Tale
2. Battlefield 2
3. «Сталинград»
4. Area 51
5. Fantastic Four
6. Restricted Area
7. Earth 2160
8. Psychotoxic: Gateway to Hell
9. Advent Rising

Победители

1. Евгений Зуботыкин (г. Тамбов)
2. Владимир Минин (г. Новокузнецк)
3. Валентин Попов (г. Алма-Ата)
4. Сергей Колокольников (sergey0689@rambler.ru)
5. Маргарита (jhn99@rambler.ru)



Вышеперечисленные победители могут смело обращаться в редакцию (по адресу info@igromania.ru) за своим законным призом — DVD-боксом с игрой **Xenius. Точка кипения** (издатель — компания «Руссобит-М»).

Тест №60. И снова здравствуйте

Августовский тест выявил любопытную закономерность: почти никто не воспринимает всерьез пункты «Ни одна из перечисленных» и тому подобное. А мы ведь неспроста их вводим — в шестом вопросе правильным был именно этот вариант!

Правильные ответы

1. Б (главного героя The Bard's Tale озвучил Кэри Элвес (Cary Elwes), знакомый по фильму «Робин Гуд: Мужчины в трико»).
2. Б (сериал Earth 21xx начался с игры Earth 2140).
3. А (сценарий для Advent Rising писал известный фантаст Орсон Скотт Кард («Игра Эндера», «Гиперион»)).

4. А (The Bard's Tale — ремейк игры Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale, вышедшей еще на Commodore 64).
5. Г («Ночной дозор»).
6. Д (ни одна из перечисленных).
7. Б (Battlezone).

Победители

1. Павел Путин (г. Самара) — комплект акустики и ресивер для домашнего кинотеатра AVE EC 250.
2. Линар Феткулов (г. Ульяновск) — AVE C160 Classic, компактная аудиосистема для домашнего кинотеатра.
3. Эмин Агаев (г. Орел) — AVE C160 Classic.
4. Евгений Вязьмитин (blablah123@mail.ru) — AVE T-25 Exclusive — универсальная аудиосистема с сабвуфером (2.1).
5. Аскер Кемов (t800_05@mail.ru) — AVE T-25 Exclusive.



Призы предоставлены фирмой R-Style (<http://shop.r-style.ru>). Вся техника производства компании AVE (<http://ave.ru>).

Фотографическая память №8. Август

Как выяснилось, способ «пальцем в небо» иногда дает потрясающие результаты. Некоторые из читателей, которые присылали нам ответы на этот конкурс, прямо писали, что в Agea 51 они не играли, но хотят поучаствовать в розыгрыше. И что удивительно, двое таких товарищей дали абсолютно правильные ответы (впрочем, в число победителей они по ряду причин все равно не попали).

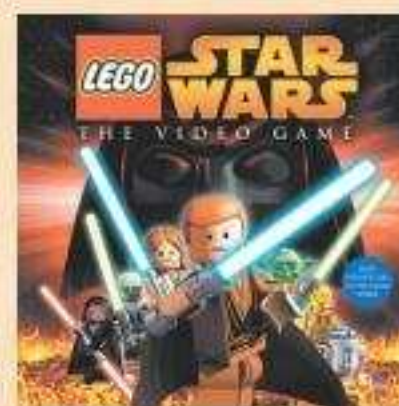
Правильные ответы

1. 3
2. 5
3. 2
4. 4
5. 1

Победители

1. Иван Голдырев (г. Миасс, Челябинская область)
2. Некто Сергей (bi-bop@yandex.ru)
3. Прохор Пискарев (г. Киров)
4. Игорь Дружинин (г. Тольятти)
5. Павел Кузьмин (г. Альметьевск, республика Татарстан)

Каждый из вышеперечисленных товарищей награждается дисками с игрой **LEGO Star Wars**, изданной в России «Новым Диском».



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А; 2) Г; 3) В и т.д. (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) Star Wars: Knights of the New Empire — The Dick's Lords; 2) Non-Dangerous Waters; 3) The Asshole: Last Days of Maya. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разбор-

чиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию, имя и отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию, имя и отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»;
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»;
PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №10, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №12/2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на октябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 28.10.05. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное

подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и т.д.), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на winner@igromania.ru или на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго (сами знаете, как ходит бумажная почта).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ»**, а также, периодически, **новейшие номера**, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



Кубок России

по поиску в интернете - 2005

Начало регистрации: 5 октября

Участвуют все желающие!

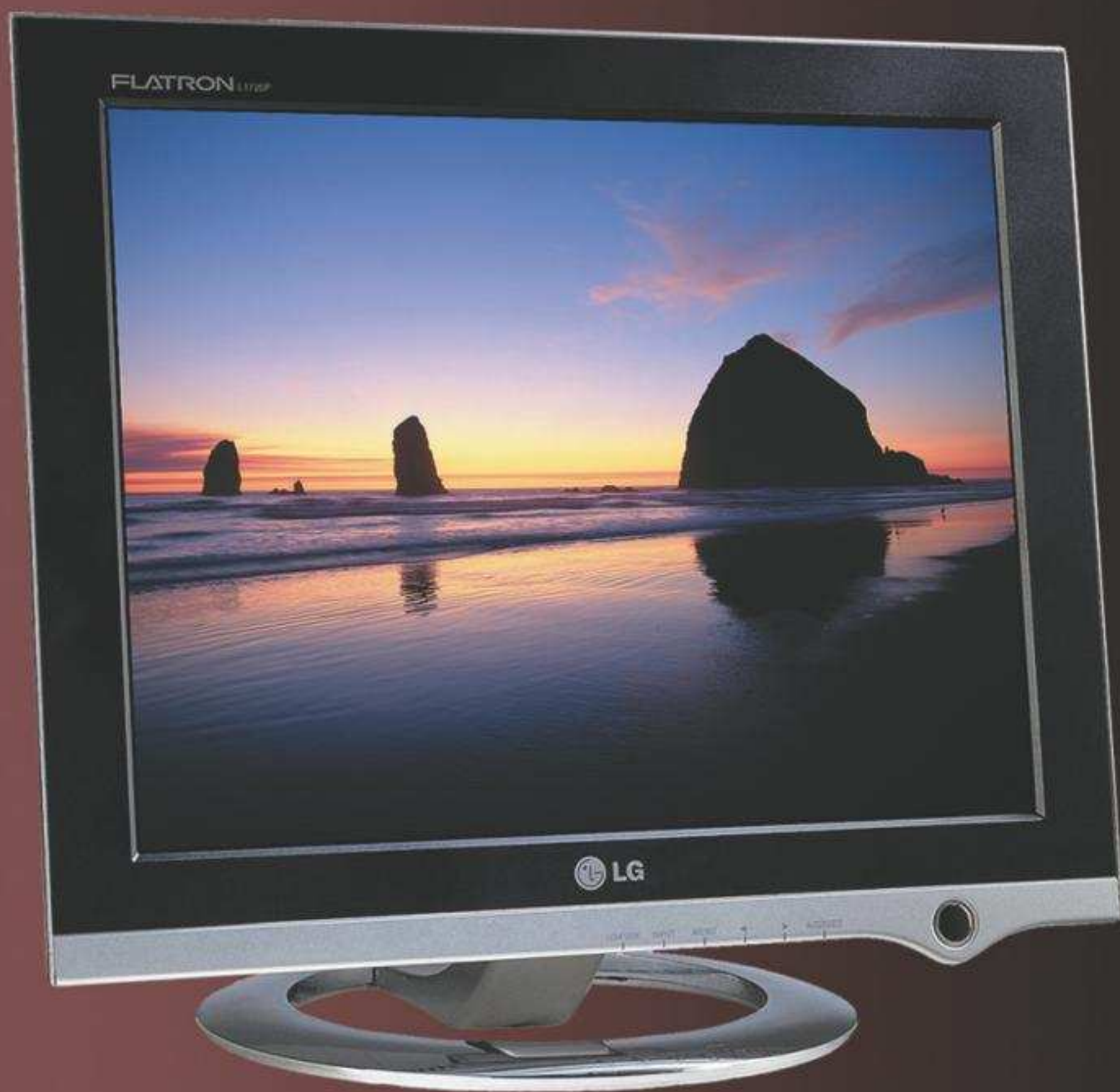
Правила и тренировочные игры — на сайте kubok.yandex.ru

Яndex
Найдётся всё

Life's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



ВИВІСЕКТОР



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва

Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магистры сети «Мастер софт»;
ТЦ «МирСофт», ул. Мясницкая-Новая д. 37;
ТЦ «МирСофт», Развильский пр-т 28;
ТЦ «МирСофт», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ «БизнесСистем», пав. А-2 пр. Буденного, 53, стр. 2;
ТЦ «Торбушкин двор», пав. 62-156, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13;
ТЦ «Семеновский», пав. Д-55, Семеновская площадь д. 1, ул. Шахматная, 11;
Т-а ул. Энтузиастов, 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3, м. Марьино ТК, пав. №19;
ул. Люблинская, 4а;
Береговая пр. 8/1;
ул. М. Вязовая, вл. 17;
Савинская, 24 пав. 5;
Б. Овчинникова, 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Степановский 9;
Бол. Якиманка 28, Дом играла;
Русавская ул. 27 Дом книги и Союзники;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор. 1;
Ленинский проспект д. 82/1;
Русавская, 1;
Ломоносовский пр-т 23;
Бригадирская ул. 13;
Новая Бауманка 51 стр. 1;
Измайловская 38 кор. 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полная д. 28;
Мясницкая, 23/1;
Овчинниковский проспект, 16;
Мясницкая д. 3 (маг. Планета);
Новый Красносельский 45 кв. 41;
Филипповский 19;
Земляной Вал д. 2/50;
Сав. Бульвар ул. Старикиновский д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 80;
Зеленоград Панфиловский пр-т кор. 1106 Б;
Королевское шоссе д. 23 стр. 1;
Нагорный бульвар д. 4 к. 1;
Архутинская д. 4;
Ленинский пр-т 146;
Ангарская ул. 26 кор. 1;
Мясницкая ул. 17;
Мясницкая ул. 20 кор. 1

Александров

Красный пер., 10

Астрахань

ул. Саушкина, 51;
ул. Советская, 26;
ул. Мясницкая, 3;
ул. Урицкого, 3 «Перекресток»

Великий Новгород

ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11

Вильнюс

ул. Аляксандра, 10 «AMELORE» Ю»

Владивосток

ул. Жукор, 40;
ул. Русская, 46 «Планета»

Владимир

ул. Даринская, 10;
ул. Даринская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград

пр. Ленина, 2-а

Вологда

Ул. Чкалова, 3, «Пасаж»

Воронеж

Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пасаж»;
ул. Колыбельная «Лаборатория Развития»;
Остроговская улица «Лаборатория Развития»

Геленджик

ул. Попова, 33 «Компакт»

Губкин

ул. Даринского, 113

Дзержинск

ул. Гагарина, 51а

Днепропетровск

пр. Карла Маркса, 50;
ул. Мясницкая, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Мясницкая, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург

ул. 8 Марта, 82 «Игрый Мир»;
ул. Луизарская 49, «Планета»;
ул. Радищева 4 магазин «Солон Тим»

Железнодорожный

ТЦ «Олимп» компьютер 71

Жуковский

ул. Гагарина, 24;
ул. Ладога, 1, торговый этаж «Матрица»
ул. Чапаева, 1

Ижевск

ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск

Чкалов 19 «РемБитТехника»;
Ленина 15, «Знамя»;
Фурье 8, «ВМД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Кавказская 2, «СО-НЕТ»;
Урицкого 13, «Сигур»;
Первомайская 1, ТД «Нэфин»;
Деревянского 26, «Област»;
Ленина 1, «Детский мир»

Калининград

пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга

ул. Карла, 7/47

Камерово

ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров

ул. Мясницкая, 11 «Олимп»;
ул. К. Маркса, 129;
ул. Мясницкая, 12;
ул. Пролетарская, 1/А;
ул. Ворожского, 71

Киев

ул. Большая Васильковская, 54 «Сфера»

Клинт

ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома

Красные горы, магазин «А»;
ул. Советская 130

Лангепас

ул. Ленина, 28-а, маг. «Планета»

Липецк

ул. Ворожского, 3 «Золотой Диск»

Луганск

ул. Советская, 88 «Прогноз»

Лучегорск, Приморский край

Ал-и-и, «Ал-и-и»

Лысьва

ул. Фадеева, 33

Махачкала

ул. М. Янгского, 67

Миасс

пр. Октября, 31

Минск

ул. Я. Колоса, 1

Нарьян-Мар

ул. Ленина 23 Б

Нефтекамск

ул. Ленина, 15

Нефтеюганск

«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород

ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Волжская, 7/6, м-н «Оптимизм»;
ул. Феликсенская, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Мясницкая, д. 5, Салон «Все для бизнеса»

Новокузнецк

ул. Металлургов, 1, м-н «ГРИВЕТ»

Новосибирск

ул. Горького, 42 «1С:Мультимедиа Сибирь»

Норильск

ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 29-4

Одесса

ул. Ленина, 32
ул. Рыбинская, 10 «Ал-и-и»
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»
ул. Королева 120 ТЦ «Фронтал»
ул. Гостелло, 50 ТЦ «Корпоративный»

Омск

ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиорайон, 23 место
ул. Колыбельная, 12
Перекресток радио;
Павлова-Центр;
Кирова, 12

Орел

Кирова, 1

Орск

ул. Краснокамская, 64;

Павловский-Посад

ул. Кирова, 23

Пенза

ул. Коммунистическая, 26;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристалл»

Пермь

ул. Куйбышева, 38, маг. «Ириум»;
ул. Ленина, 54, Магазин «Вектор»;
ул. Луизарского, 58;
ул. Уинстон, 13, ТД «Визуал»;
ул. Горьковского, 13, универсам «7Я»

Псков

ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО

Московский проспект, 5

Рига

ул. Дарбинская, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Брунели 39, пав. «G3», SA «G3»;
ул. Кр. Барона 25, SA «G3»;
ул. Кр. Валтериса, 73;
ул. Мясницкая 357, пав. «DCL», SA «G3»

Ростов-на-Дону

ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Экран»;
ул. Сафари-Меня, 53, Магазин «ИТРОПОЛИС»

Самара

Московское шоссе, 26, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Тарг Хаус»;
ул. Стара Завра, 56, стр. 1, ТЦ «Саратовский»;
секция 9;

Саранск

ул. Стара Завра, 141, ТЦ «Экран»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурин, 15, ТЦ «Академик», 2 этаж, секция 5;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Вектор»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Сибирь»;
пр. Юрия Покровского, 146, книжный магазин «Молда»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», детский этаж;
ул. Удальцова, 18, ТЦ «Валлон», секция 333

Саранск

ул. Пролетарская, 46;
ул. Болышевская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи

ул. Ленина, 88 «Сирис»

Северодвинск

ул. Лесосека, 11 ТЦ «Фурка»

Северорудольск

ул. Молодежная, 10

С.-Петербург

ул. Садовая, д. 11

Сургут

Неский пр-т, 28 «СГБ Дом Книги»;
Иммануэлевский пр., 2 маг. «Миробит»;
Кавказский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «СКАД»;
Савоя пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Савоя, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Лавашевский пр., 12;
ул. Гончарова, д. 13 «ДискПрог»;
ул. Маршала д. 8 «КВМ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пав. 4-й, «Лит-Прогресс»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. пав. 68
Восстания, 13

Томск

ул. Иркуцкий тракт д. 80/1;
ул. Красноярская 132;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркуцкий тракт д. 118/1

Тюмень

ул. Республики, 62;
Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Экспресс», 2-й этаж

Тында

ул. Пресня, 33

Уссурийск

ул. Некрасова, 252

Уфа

ул. Пестовская, 49, ТК «Оптимизм»;
ул. 50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Троицкая, д. 2/3, ТЦ «Арус», 2-й этаж

Челябинск

ул. Российская, 261

Череповец

ул. Тихонова, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой

ул. Чкаловского, 8

Элиста

ул. Пушкина, 20

Якутск

ул. Овчинниковская, 26, «Матрица»

Интернет-магазины

www.1c.ru
www.bolero.ru

Новый проспект, 35

Старый Оскол

мкр. Коренья, 25а

Сургут

ул. Ленина, 18;
ул. Энгельса, 11, блок Б «Дигер»

Тамбов

ул. Советская, 146/65, магазин «БЕРИМКА»

Тольятти

ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метис»;
Приморский б-р, 22, книжный магазин «Метис»

Томск

ул. Иркуцкий тракт д. 80/1;
ул. Красноярская 132;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркуцкий тракт д. 118/1

Тюмень

ул. Республики, 62;
Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Экспресс», 2-й этаж

Тында

ул. Пресня, 33

Уссурийск

ул. Некрасова, 252

Уфа

ул. Пестовская, 49, ТК «Оптимизм»;
ул. 50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Троицкая, д. 2/3, ТЦ «Арус», 2-й этаж

Челябинск

ул. Российская, 261

Череповец

ул. Тихонова, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой

ул. Чкаловского, 8

Элиста

ул. Пушкина, 20

Якутск

ул. Овчинниковская, 26, «Матрица»

Интернет-магазины

www.1c.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ «Черемушки», пав. 15-38 и 26-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Булгаковский», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушкин двор», пав. 62-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белое», ул. Мясницкая-Новая, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр» бульвар Дм. Дрицкого, 8.
Ашис: Пересечение МКАД с Овчинниковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе.
М-Видео: Степановский б-р 13 стр. 1, Давыдовский ул. 12, 26-й км МКАД, Русавская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 53, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-т Мира, 91 корп. 1, Автовожский д. 11, Чарынский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 8/8 с. 1, Столешников пер. д. 13/15, Люблинская д. 159, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевский д. 1, Измайловский вал д. 3, Петовид д. 3.
Партис: Волгоградский пр-т д. 1, Колхозная ул. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д. 12, Солнцева д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Чернышевский пер. 2/5, Дзержинская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Удальская 1 А, Нардовский спуск ул. 22/2.
Премьер-Дивизион: «Торговый ряд «Васильевский Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №5, ул. 13-ая Парковая д. 27/4.
Формоза: Троицково-Лысковский переулок д. 2, Суворовская д. 7 А, Генерала Белова д. 4, Щелковская д. 61/21, Профсоюзная, д. 56, корп. 1, Автомоторный дом 57.
Цифра: Пл. Воронского 1, Пр-т Буденного 33 ТД Буденковский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 11/25, Тверская 25/9.
ТД «Сокон» Алексеевский, Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГММ, Красная ул., 3, Выхини, ул. Выхинская д. 20 А, Динеев, Ленинградский пр-т, 33 А, Жульбина, Халынский б-р, 7/11, Колледа, Мичуринский пр-т, 44, Могилев, Удальская ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Давыдовское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144